100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES+

UN NUMÉRO 100 SANS SANG, C'EST INDÉCENT.
TU LE SENS, ÇA ?

CADOX
la soluce complète de Pokémon rouge et bleu

numéro

N° 100 MAI 2000 - 35 F - BELGIQUE: 255 FB - SUISSE: 10 FS - ESPAGNE: 1200 PTAS - MAROC: 65 DH - ITALIE: 10 500 L - CANADA: 10 $ - REUNION: 42 FF - ISSN 1162-8889

MAI 2000 NUMÉRO 100 DEAD OR ALIVE 2 • TEKKEN TAG TOURNAMENT • MICRO MANIACS

T 6745 - 100 - 35,00 F

- **100 pour sang Baston**
  Tekken Tag Tournament PS2 et Dead or Alive 2 PS2 / DC
- **100 fois + de News** Driver 2 PS WipEout PS2 Drakan PS2

C'EST LA PEUR QUI MÈNE LE JEU !

PlayStation

fear effect

Joypad 8/10 : «Un titre que les fans d'action et d'ambiance, les amateurs de véritables intrigues se doivent de posséder»

Consoles+ 92 % Mégahit : «Ce jeu est une superbe réussite et fait désormais parti des meilleurs jeux de sa catégorie»

Gen4 Consoles 16/20 : «Une ambiance unique et un scénario palpitant qui vous tiendra en haleine jusqu'au dénouement final»

Peter's Plane

KRONOS DIGITAL ENTERTAINMENT INC.

MOTION FX

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ans

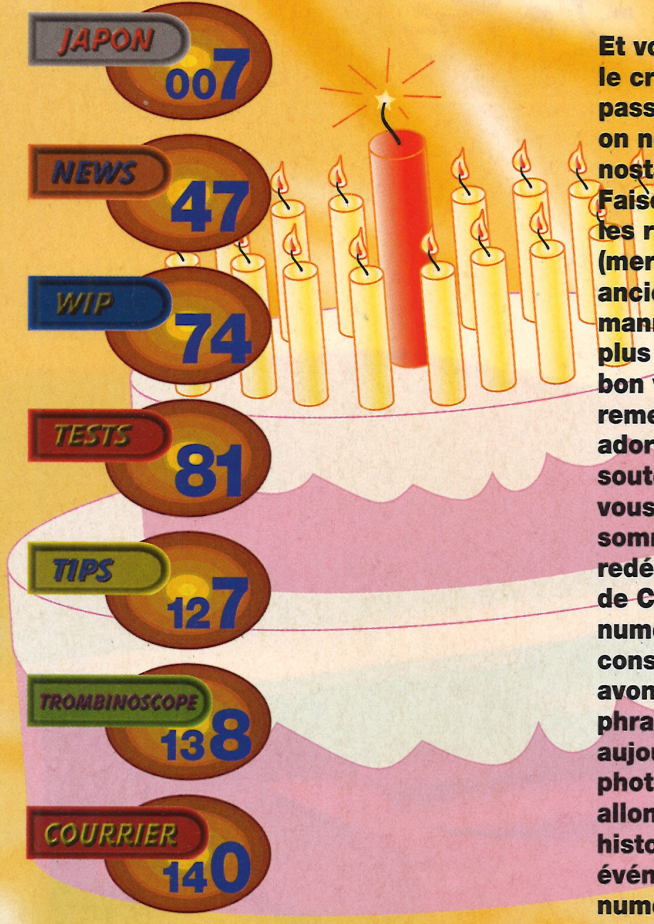
EIDOS INTERACTIVE

eidos.com

© Kronos Studios. Tous droits réservés. Edité par Eidos Interactive Ltd 2000. " " et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

TU LE CROIS, ÇA ?

JAPON 007
NEWS 47
WIP 74
TESTS 81
TIPS 127
TROMBINOSCOPE 138
COURRIER 140



Et voilà ! Déjà le numéro 100, tu le crois ça ? Comme le temps passe vite ! Mais rassurez vous, on ne va pas se laisser aller à la nostalgie, ni à l'autosatisfaction. Faisons également l'impasse sur les remerciements traditionnels (merci les éditeurs, l'équipe, les anciens qui sont partis, ma manman, etc.). Il n'est pas non plus question de tomber dans un bon vieux plan démago, genre remerciements à nos lecteurs adorés de nous avoir toujours soutenus, que serions-nous sans vous et gna gna gna ! Nous nous sommes seulement amusés à redécouvrir les 101 couvertures de Consoles + (le premier numéro était le n°0 !). En consultant la collec de C+, nous avons retrouvé des petites phrases qui sont amusantes aujourd'hui et même quelques photos débiles ! Et puis nous allons faire une petite teuf, histoire d'arroser cet heureux événement, avant d'attaquer le numéro 101. Pas question de s'éterniser sur le passé alors que l'évolution du jeu vidéo s'annonce plus passionnante que jamais et que les deux prochaines années devraient être riches en rebondissements. Vous trouverez la soluce de Pokémon en cadox dans ce numéro. Certains détestent, tandis que d'autres sont totalement accros, choisissez votre camp. En tout cas, c'est un phénomène qui fera date dans l'histoire du jeu vidéo. Pokémon détient déjà le record absolu depuis que le jeu vidéo existe. De toute façon, cet incroyable succès soulève de sérieuses questions. A une époque où l'on assiste plus que jamais à une escalade technologique, où les jeux sont des super productions coûtant des millions de dollars, c'est un jeu minimaliste techniquement, en noir et blanc et développé sur une machine vieille de 10 ans, qui rafle la mise !

Alain Huyghues-Lacour

NUMERO 100 !

100 numéros qu'on est là. 100 numéros qu'on vous parle de jeux vidéo. 100 numéros de Consoles +. 100 numéros, cela fait plus de 15 000 pages d'infos, plus de 5 000 avis, plus de 30 millions de signes de texte. Oui, Consoles+ est bien né en juin 1991. Oui, cela fait presque 9 ans qu'on est là. Pour fêter cet événement historique, nous vous avons concocté un numéro explosif bourré de bonus et de tips à découvrir.

EVOLUTION DES JEUX

Au long des pages, vous trouverez des encadrés consacrés à l'évolution des jeux vidéo. De leur tout début en 16 pixels, jusqu'à la 3D lissée d'aujourd'hui. A chaque fois, nous sommes descendus dans nos archives pour dénicher les photos d'époque. Eh oui, on ne rajeunit pas...

TOUTES LES COUVES !

Retrouvez toutes les couvertures de Consoles+, depuis le numéro 0 qui était un suplément du défunt Tilt ! Filez en page 47 pour les zyeuter une à une, histoire de réveiller de joyeux souvenirs.

TELEX

En 100 numéros, on en a raconté des choses. Avec le recul, quand on relit les vieux numéros, certaines phrases font sourire maintenant. Nous sommes partis à la pêche aux meilleurs morceaux. Vous les retrouverez sous forme de télex, en haut des pages de news déjà bien tassées.

LA PHOTO DE L'EQUIPE

On ne voit que les testeurs dans les pages, mais Consoles+, c'est aussi tout un staff de maquettistes, de secrétaires de rédaction, de chef de pub, d'assistantes de rédaction, de chef marketing, etc. Pour voir leur tronche, zappez page 50.

CONCOURS

2 Dreamcast à gagner !!!! !!!! plus :
+ 10 jeux Tomb Raider 4
+ 18 tee-shirts Tomb Raider
+ 10 jeux Soul Reaver
+ 10 statuettes Soul Reaver

71

ABONNEMENTS

+ jeu Resident Evil 3 p. 119
+ au choix manette PlayStation ou Dreamcast p. 125
+ jeu Tomb Raider la Révélation Finale p. 145

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMEROS 143

REMERCIEMENTS : Power Games, MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia.
Salut aussi à Eliotrope, Gilles , Danièle et David.

Ce numéro 100 de Consoles+ contient un supplément Soluce Pokémon de 48 pages (folioté de I à XLVIII) qui ne peut être vendu séparément.

Vous avez envie de libérer de la mémoire sur votre PC ?

GRAVEUR INTERNE DE CD

TEAC **CD-W 54 E**

Graveur interne réinscriptible 4x4x32x . Interface IDE
Logiciels fournis : Easy CD CREATOR et Direct CD

1490 F

Auchan RCS Roubaix B 410 409 460

La Solution Auchan

Gravez...

Aujourd'hui c'est si simple de stocker une multitude d'informations. De vos dossiers personnels à vos photos de vacances en passant par vos morceaux de musique préférés, tout se garde et dans un minimum d'espace...

CD-R

FUJI

Lot de 10 CD-R.
Vitesse de gravure jusqu'à 8x.

89 F

KIT D'ETIQUETAGE DE CD

FELLOWES

NEATO 2000

159 F

RANGEMENT CD

FELLOWES

Tour de rangement pour 30 CD.

99 F

> Sauvegardez sur un support fiable...

Pour sauvegarder des données, volumineuses ou non, rien de plus pratique qu'un graveur de CD-Rom. Vous libérez ainsi de la mémoire de votre PC... Fini les documents encombrants : dossiers personnels ou de travail, photos de famille ou "compils". Tout s'archive en un rien de temps (grâce à la vitesse de copie des graveurs qui peut aller, selon les modèles, de 4x à 12x). Stockées sur un CD-R (enregistrable 1 fois) vos données ou images sont ainsi préservées en toute sécurité, sans risque d'être effacées. Par la suite vous pourrez les consulter facilement aussi souvent que vous le souhaitez.

> Affaire classée !!

Vos données stockées sur CD, c'est pratique et peu encombrant. Pour optimiser votre archivage et faciliter par la suite la consultation, pensez à noter très précisément le contenu des CD sur les boîtiers (face et tranche) et à les dater ! Personnalisez même, en les créant, vos propres étiquettes, grâce à certains kits d'archivage très complets. Vous attachez de l'importance au look de votre équipement multimédia ? Les tours de rangement de CD et autres accessoires répondent à vos attentes et se font de plus en plus "design" pour ne plus se cacher !

Chez Auchan, nous proposons et vous disposez. Notre large sélection de produits "multimédia" vous offre toutes les combinaisons possibles pour répondre à chacun de vos besoins... en toute simplicité. Ils vous permettent notamment de sauvegarder vos travaux rapidement, aussi souvent que vous le souhaitez et ce en toute sécurité.
Il n'y a qu'un pas à faire pour mettre la technologie à la portée de tous...

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 27 MAI

Les produits de cette page ne sont pas disponibles dans les magasins de :
Pour les CD-R et kit d'etiquetage : *Chelles, Coignière, Croix St-Ouen, Mazamet, Noyon.*
Pour la tour de rangement : *Chelles, Coignière, Croix St-Ouen, Grasse, Noyon.*

Auchan

JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !

IL N'EXISTE QU'UN SEUL ACTION REPLAY!
L'OFFICIEL DE DATEL GAME PRODUCTS

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL™

ACTION REPLAY CDX

L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL ENCORE PLUS PERFORMANT !!

POUR CONSOLE GAME BOY™

(GAME BOY, GAME BOY POCKET ET GAME BOY COULEUR)

ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.

AVEC EN PLUS:
MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)

GENERATEUR DE CODES
L' Action Replay a un système générateur de codes unique.

POUR CONSOLE PLAYSTATION™

Cassette vidéo explicative fournie pour la version PlayStation™ pour faciliter l'utilisation

Un générateur de codes unique qui vous permet de vous connecter à un PC pour dénicher et créer vos propres codes. Câble fourni.

MEMOIRE VIRTUELLE
Carte mémoire de 120 blocs vidéo !!!

*Explication pour console PlayStation. Ces fonctions peuvent changer suivant le support (N64™ ou Game Boy™)

- DES VIES INFINIES
- DES ARMES SPECIALES
- DES NIVEAUX CACHES
- DES VEHICULES CACHES
- DEVENEZ INVULNERABLE
- DES PERSONNAGES CACHES

CHEAT WARE by Datel

DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
au http://www.codejunkies.com

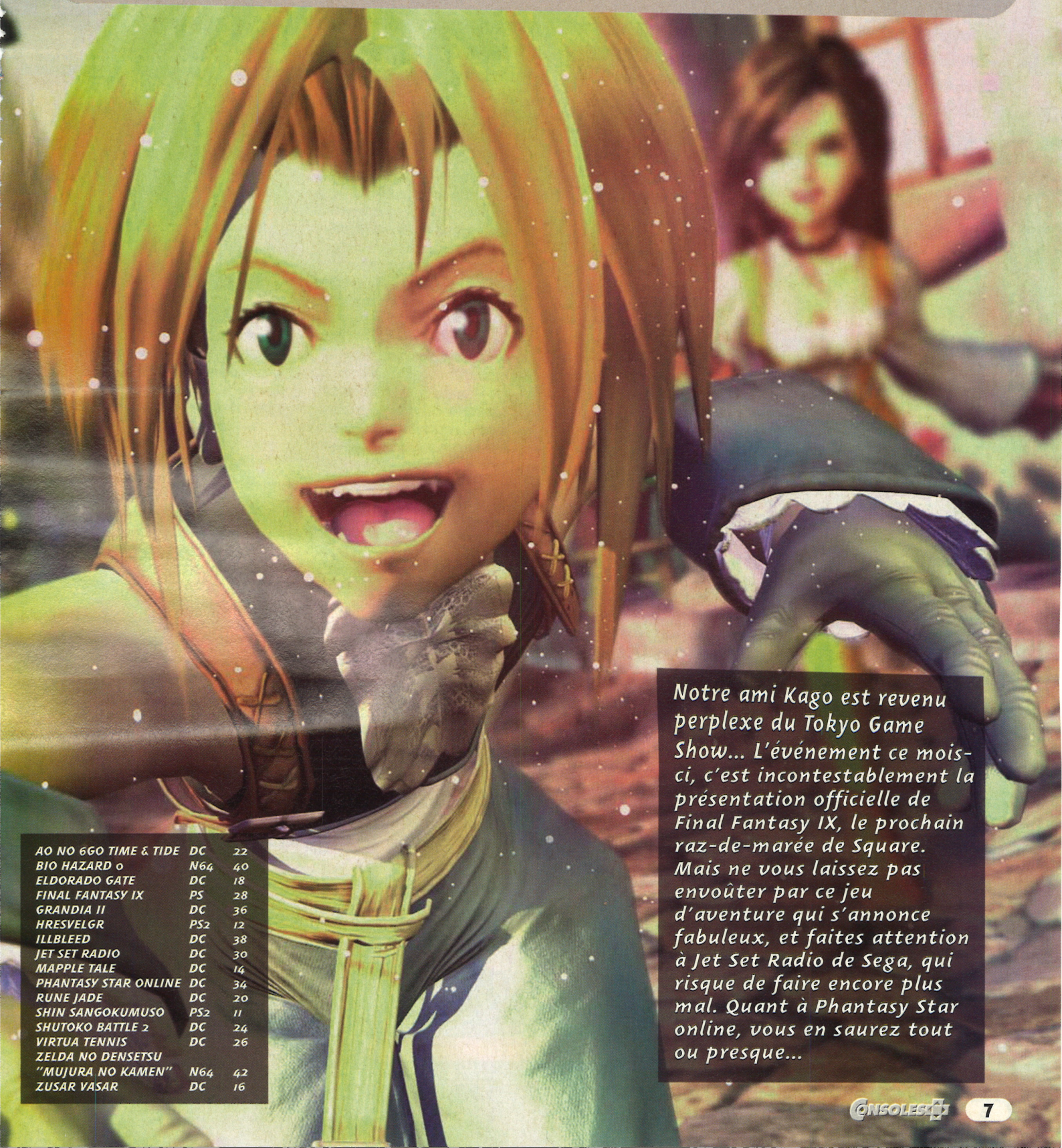
POUR CONSOLE NINTENDO 64™

*PlayStation est une marque déposée par SONY
*Nintendo 64 et Game Boy, Game Boy couleur, Game Boy pocket sont des marques déposées par NINTENDO

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

JAPON



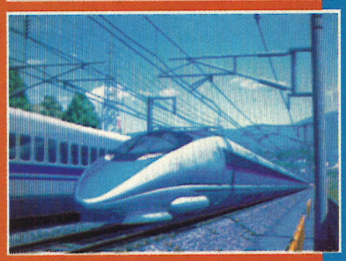
Notre ami Kago est revenu perplexe du Tokyo Game Show... L'événement ce mois-ci, c'est incontestablement la présentation officielle de Final Fantasy IX, le prochain raz-de-marée de Square. Mais ne vous laissez pas envoûter par ce jeu d'aventure qui s'annonce fabuleux, et faites attention à Jet Set Radio de Sega, qui risque de faire encore plus mal. Quant à Phantasy Star online, vous en saurez tout ou presque...

AO NO 6GO TIME & TIDE	DC	22
BIO HAZARD 0	N64	40
ELDORADO GATE	DC	18
FINAL FANTASY IX	PS	28
GRANDIA II	DC	36
HRESVELGR	PS2	12
ILLBLEED	DC	38
JET SET RADIO	DC	30
MAPPLE TALE	DC	14
PHANTASY STAR ONLINE	DC	34
RUNE JADE	DC	20
SHIN SANGOKUMUSO	PS2	11
SHUTOKO BATTLE 2	DC	24
VIRTUA TENNIS	DC	26
ZELDA NO DENSETSU "MUJURA NO KAMEN"	N64	42
ZUSAR VASAR	DC	16

SEGA FAIT SON SHOW

Tout le monde s'attendait à un somptueux Tokyo Game Show. La PS2 s'arrachant comme des petits pains, beaucoup espéraient une avalanche de nouveautés. De plus, nul doute que Sega ne serait pas en reste face au triomphe de SCEI. Cela promettait un combat acharné entre les deux Japonais, d'autant que Biloo et sa X-Box se tenaient en embuscade. Et au final... Eh bien... ça ne l'a pas fait...

Densha de Go sur PS2 est bien plus beau, mais sera-t-il novateur ?



Commençons par la Playstation 2. Seulement trois titres étaient présents chez SCEI. DJTV (l'ancien Be on Edge) avait le beau rôle. Les deux autres titres étaient Fantavision et Spyro x Sparks (Spyro 2, PS). Tous les deux déjà sortis au Japon. Pas de nouvelles d'Extermination ni de GT2000, ni de Densen ni de Dark Cloud. Quelle déception quand on repense à l'alléchante line-up annoncée sur PS2. Gageons que SCEI se réserve pour l'E3. Les nouveautés PS2 étaient donc ailleurs.

Du côté d'ailleurs

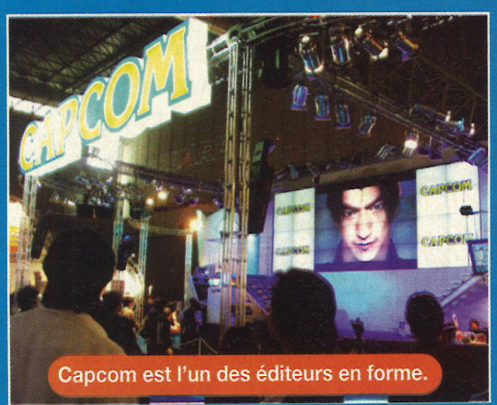
Konami dévoilait trois titres : Red, ZOE et Diary of Walpurgis. Koei a présenté la suite de son jeu de combat Sangokumuso : Shin Sangokumuso (voir page 11). Kadokawa a levé le voile sur Orphen. On suit l'action de derrière son personnage, comme dans Tomb Raider, et il y a de nombreux pièges à éviter. Les boss sont de taille impressionnante et rappellent ceux de Castlevania sur N64. De son côté, la version PS2 de Densha de Go, de Taito, s'annonce très belle, mais par contre aucun détail n'a été filtré sur ses innovations. Armored Core 2, de From Software, était en version jouable. Nettement inspiré de Virtual On, mais en plus lent, ce titre permet de voler pour débusquer son ennemi. Le son tire grandement partie de l'AC-3. Il y a un haut niveau de personnalisation des robots, et le design est assez intéressant. Mais malgré tout, Virtual On garde l'avantage tant au niveau du look général que de la jouabilité.

La PS bouge encore

Okamoto (Capcom, Flagship) a présenté l'un des meilleurs jeux qu'il ait jamais réalisés : Gaia Master. Il ressemble beaucoup à Culdpcet (PS et Saturn). C'est en gros un jeu de plateau sur lequel s'affrontent jusqu'à 4 joueurs à coups de cartes et de dés. Les cartes représentent des objets ou des pouvoirs magiques. Le scénario apporte une ambiance RPG à l'ensemble. Sa sortie, très attendue au Japon, est prévue pour le 13 avril.

Le solo de Sega

SCEI absent, Sega tenait la vedette, et n'a pas laissé passer l'occasion. Sonic s'était brillamment préparé pour ce TGS : sa line-up était de bonne qualité, et très diversifiée. C'est ainsi qu'on a pu découvrir Jet Set Radio, "le" jeu du salon. Tant sa jouabilité que son design et sa technologie surpassent à bien des égards la plupart des jeux PS2 en démonstration. Sega avait mis en place un espace important réservé à l'Internet, avec des jeux et des services divers. Par contre, peu d'éditeurs tiers étaient présents sur Dreamcast. Beaucoup d'observateurs s'attendaient à un meilleur soutien de la part de grands acteurs du jeu vidéo, comme Namco ou Konami. Le Mr Driller de Namco n'était pas mauvais, cependant un



Capcom est l'un des éditeurs en forme.

Okamoto jouant en ligne avec Osaka.

Konami est tombé dans la musique.

Soulcalibur 2 eu été préférable pour la machine. De son côté, Capcom présentait Power Stone 2 et Marvel vs Capcom 2 dans leur configuration en ligne.
A noter, une petite rivalité entre Sega et Konami dans le domaine des détecteurs de mouvements. Konami a dévoilé une sorte de bâtonnet que le joueur agite pour devenir un véritable chef d'orchestre. Cependant, le Samba de Amigo de Sega a nettement plus impressionné le public.

La récession frappe à la porte

Pas de doute, le marché du jeu vidéo s'enfonce au Japon. Le nombre d'éditeurs était en sensible baisse pour ce TGS, et les stands y étaient plus petits qu'à l'accoutumée. Certains avaient même uni leurs forces pour être présents. Koei et Enix avaient ainsi loué un emplacement commun sur le salon. Hudson était tout simplement absent. Dans cette ambiance morose, beaucoup de bruits circulaient sur de possibles banqueroutes d'éditeurs comme Red (Sakura Taisen). L'industrie nippone du jeu vidéo est en pleine transition. Les nouvelles consoles demandent plus de temps et de ressources pour les développements. Pour beaucoup, l'âge d'or du jeu vidéo est révolu. Les ventes de jeux sur les nouvelles consoles ne sont pas très brillantes. Pour exemple, Rage Racer V n'atteint que 350 000 unités. Un score assez moyen pour un tel titre, surtout avec plus d'un million de PS2 vendues. Les autres titres PS2 ou Dreamcast ne font pas mieux… voire pire. Il semblerait que la PS2 (puis les prochaines consoles) ait fait entrer un loup dans la bergerie: le DVD. En effet, c'est grâce à SCEI que le DVD connaît son boom actuel au Japon. Les chiffres montrent que les ventes de DVD ont quintuplé. Des films comme "Matrix" profitent largement de cette tendance avec trois éditions successives.

Duel au sommet avorté

Dragon Quest VII vs Final Fantasy IX. L'affiche de rêve n'a pas tenu ses promesses. Pour DQVII, Enix n'a toujours pas débuté sa campagne de lancement, alors que le jeu devrait être en magasin le 18 mai. Quant à Square, l'éditeur s'est contenté de présenter la vidéo de FFIX qu'on avait déjà découverte au Square Millenium, alors que la date de mise en vente est fixée au 19 juillet. Idem pour Bouncer. Ce qui n'a pas empêché la foule de se précipiter sur leurs stands. Le seul RPG jouable qui sortait du lot était sans conteste Grandia II de Game Arts (voir p. 36).
Toujours sur le front des RPG, le jeu en ligne fait son entrée. Phantasy Star Online, chez Sega, est prometteur (p. 34). Rune Jade, de Hudson (p. 20), et Record of Lodoss War, de Kadokawa, font dans le genre Diablo. Mais on n'a encore aucune idée de l'accueil des joueurs japonais pour ce genre de titres.

Le Net s'impose

Dans le domaine de l'Internet, toujours, les projets ne manquaient pas. Sega a dévoilé des kits de connexion GSM, ISDN et Fast Ethernet pour sa Dreamcast.
Sega.com et Heat.net ont fait une démonstration de 10six. Pour sa part, Capcom exposait son parc de bornes de téléchargement de mélodies pour GSM, sans oublier ses jeux en réseau, Marvel vs Capcom 2 et Power Stone 2. Konami était venu avec Age of Empires 2 (un titre PC). Normal, l'éditeur s'est allié avec Microsoft en 99. Bandai, lui, misait tout sur sa Wonderswan et son Wonder Gate, un kit de connexion Internet par GSM. A venir aussi, un kit de télécommande de robot pour WS et un de communication avec la PS2 •••

La baguette de Konami et le jeu Maestro.

Sega se lance dans le jeu en ligne.

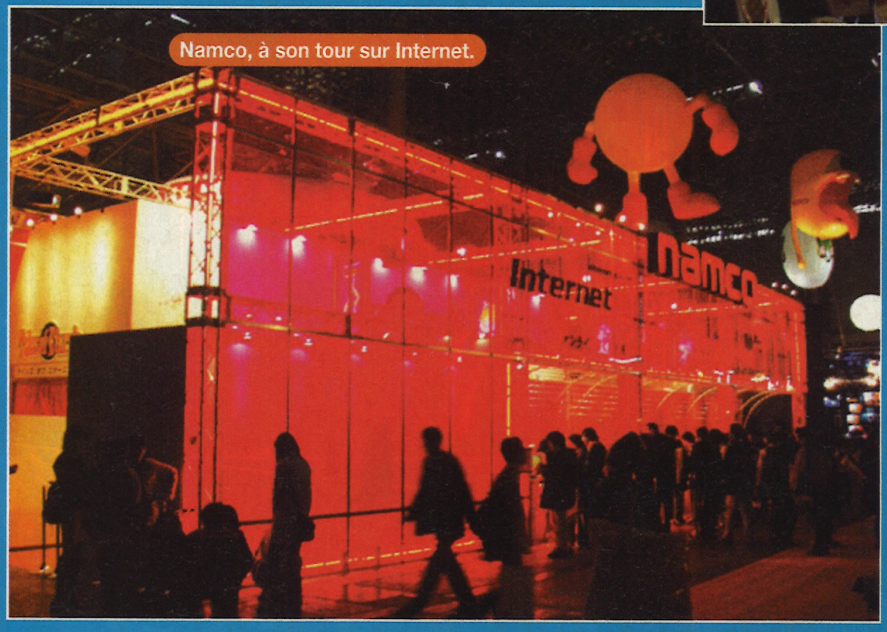
SNK saute en retard dans le train des jeux musicaux.

TOKYO GAME SHOW

PRINTEMPS 2000

TTT sur la moitié du stand Namco.

C'était un one man show de Sega.



Namco, à son tour sur Internet.

déroulé entre le PS2 Festival et l'E3. De son côté, l'ogre Microsoft a essayé de faire parler de lui, avec une présentation de sa X-Box à l'hôtel New Otani, près du TGS. Mais comme il n'y avait rien de nouveau à montrer, l'effet a été limité. Tous les regards se tournent donc vers l'E3. SCEI devrait y faire son show, avec notamment le très attendu Metal Gear Solid 2 sur PS2. Ensuite, Nintendo, le grand absent, essaiera certainement de faire le sien lors du Nintendo Space World 2000 en août. Puis, il y aura le TGS 2000 Autumn. Cette fin d'année risque d'être exceptionnelle !

Jet Set Radio, la perle de Sega !

Eternal Arcadia s'en est bien sorti.

L'ombre de DQVII pesait sur ce TGS.

SCEI a fait l'impasse.

... par infrarouge via la Pocketstation. L'i-mode de NTT Docomo (GSM Internet) était partout, la majorité des développeurs travaillant sur ce nouveau support (5 millions d'unités).

Nintendo, le grand absent

Sans une grosse participation de SCEI, le TGS n'a pu tenir ses promesses, bien que Sega se soit préparé comme il faut pour l'occasion. Sans doute, ce désengagement est-il dû au fait que ce TGS printemps 2000 se soit

Grandia II tient ses promesses.

SHIN SANGOKUMUSO

Lors du Tokyo Game Show 2000 Spring, Koei a présenté la suite de son wargame Sangokumuso, Shin Sangokumuso.

Ce titre reprend une large part du programme utilisé pour Kessen dans la phase des batailles. Il vise à exploiter d'avantage les possibilités de la machine. Le joueur est libre de ses mouvements dans un niveau en 3D relativement vaste et bien modélisé. La bataille fait rage autour de lui, entre son armée et celle de l'adversaire. Il est possible de réaliser des Combos et des super pouvoirs. Une carte, dans un coin de l'écran, affiche les positions du joueur, de ses alliés et de ses ennemis. Il pourra choisir de les affronter (en utilisant armes et magie) ou bien de se cacher. Certains ennemis seront à cheval, ce qui demandera une bonne gestion de l'armement, car on n'affronte pas un fantassin comme un cavalier. Par moments, l'arc sera bien utile. Un compteur affiche le nombre d'ennemis terrassés. Une jauge de "moral" mesure l'ardeur de vos troupes. Ne pas laisser l'ennemi prendre le dessus, donc. Il y a aussi des jauges de puissance et de vie. Le jeu gère un grand nombre de personnages en même temps.

Notez la carte avec votre armée et celle de l'ennemi.

AU CŒUR DE LA BATAILLE.

A l'armée, on aime que tout soit bien rangé en ordre.

PLAYSTATION2

● Koei/Printemps

HRËSVELGR

Derrière ce titre, disons-le, quasi imprononçable ("Furesverg" en japonais), se cache une sorte de WipEout.

PLAYSTATION2

● Gust/25 mai

Dans Hrësvelgr, il n'y a pas de pistes à proprement parler. Des bornes sont placées, sous forme de Check Points ou de portes, à certains endroits de la carte. Il faut les rallier une à une pour refaire le plein d'énergie. Du coup, on trouve un semblant de circuit. Mais attention ! car suivant l'altitude à laquelle on passe ces portes, on récupère plus ou moins d'énergie. A zéro, c'est le Game Over fatal. On ne compte pas moins de cinq circuits possédant chacun deux variations, une pour les débutants (Standard), l'autre pour les vétérans (Expert). Du coup, c'est sur un total de dix tracés qu'on pourra concourir. Par moments, on trouve des tunnels où le pilotage est plus délicat. La nature du terrain est souvent traîtresse en raison d'un relief très prononcé, et un maximum d'événements, comme des éboulements de pierres, viendra perturber le bon déroulement des épreuves. On pourra même filer à travers des immeubles éventrés ! D'une manière générale la recherche de raccourcis sera votre quotidien. Il est possible de voler à haute altitude, plus sûr mais plus lent, ou bien préférer filer au ras du sol, plus rapide mais encombré. Les stands sont présents. Mais on ne sait pas encore ce qu'il sera possible d'y faire.

Avant chaque course, ne pas oublier de s'armer. On dispose de laser et de missiles. Les adversaires aussi. Pour les contrecarrer, rien ne vaut de bonnes vieilles parades, comme les boucliers et autre leurres. On peut recharger ses boucliers en passant la ligne d'arrivée. Ils s'affaiblissent au moindre choc avec les décors ou avec un concurrent, sans parler des attaques adverses.

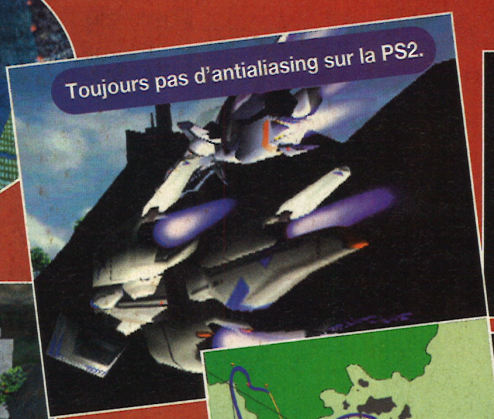
Champion du monde

Certains reliefs rendent l'emploi de certaines armes difficile. Le jeu propose huit écuries de deux appareils, seize concurrents donc. La course en équipe est importante. Votre coéquipier peut vous apporter assistance, vous serez également amené à lui porter secours. En effet, la course doit être pensée dans le but de faire gagner l'équipe. Bien sûr, si vous pouvez en plus devenir champion du monde, autant ne pas hésiter.

Les ombres sont gérées en temps réel.

Le rendu des textures est correct.

En bas, les points rouges représentent les bornes.



Toujours pas d'antialiasing sur la PS2.

Un passage délicat.

Frôler les immeubles ? Pas très bon.

Voici le genre de tracé tortueux à parcourir.

Une zone de recharge des boucliers.

REFLEXION FAITE

POUR DETRUIRE TOUS LES ALIENS AVEC INTELLIGENCE FORCE & HUMOUR

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

INFOS • CADEAUX • SOLUCES
Hot-Line Nº Indigo 0 803 09 41 64
Hint-Line 08 36 68 94 95 * 2,23 F la minute
http://www.virgininteractive.com
3615 VIRGIN GAMES

PC CD-Rom
Dreamcast.

Kurt
Spécialités : discrétion, sniper, voltige

Prof
Spécialités : génie, gadgets, farfelu

Max
Spécialités : destruction, 6 pattes, attaque

©2000 Interplay Entertainment Corp. Omen Engine. ©2000 Bioware Corp. Développé par Bioware Corp. L'Omen Engine de Bioware et le logo Bioware sont des marques commerciales de Bioware Corp. MDK, MDK2 et les marques associées sont des marques commerciales de Shiny Entertainment, Inc. et certains personnages sont ©Shiny Entertainment, Inc. Interplay et le logo Interplay sont des marques commerciales d'Interplay Entertainment Corp. Tous droits réservés. Tous les autres copyrights et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Distribué exclusivement par Virgin Interactive (Europe) Limited. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Limited. Tous droits réservés. Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

MAPPLE TALE

Développé en interne par une équipe en grande partie composée de femmes, Mapple Tale possède un arrière-goût de Clockwork Knight qui n'est pas pour nous déplaire.

Tout a été simplifié pour attirer un large public. Ainsi l'histoire est sommaire : une jeune fille tombe accidentellement dans une dimension appelée Mapple World, située entre la réalité et le monde des rêves. Une sorte de remix de "Alice aux pays des merveilles" à la sauce "Peter Pan". Elle devra affronter une foule de dangers pour revenir chez elle. Le jeu se divise en six mondes, avec pour thèmes les saisons, le passé et le futur. Chaque monde étant composé de niveaux dont le nombre peut aller de 10 à 20. L'action est principalement vue de côté, mais le passage du boss de fin se situe dans une sorte d'arène 3D. On peut trouver çà et là des coffres (bien en évidence). Vous n'êtes pas seule puisque d'autres filles sont présentes, mais on ne sait toujours pas si on pourra les diriger.
Pour vous aider, vous pourrez éditer un personnage à partir d'items. Il y aura ainsi plus de 70 compositions possibles.

Ces roues rappellent Clockwork Knight.

Les jeux de plates-formes se font rares à l'heure actuelle.

Voyage au-dessus de la mer !

Les graphismes sont hauts en couleur.

L'abeille vous viendra en aide.

Certains passages sont magnifiques !

DREAMCAST

Sega/Été

Un petit tour au village ?

DE GROS BOSS

Le passage des boss de fin se déroule dans une arène où vous pouvez vous déplacer librement. Les boss sont originaux et toujours de belle taille.

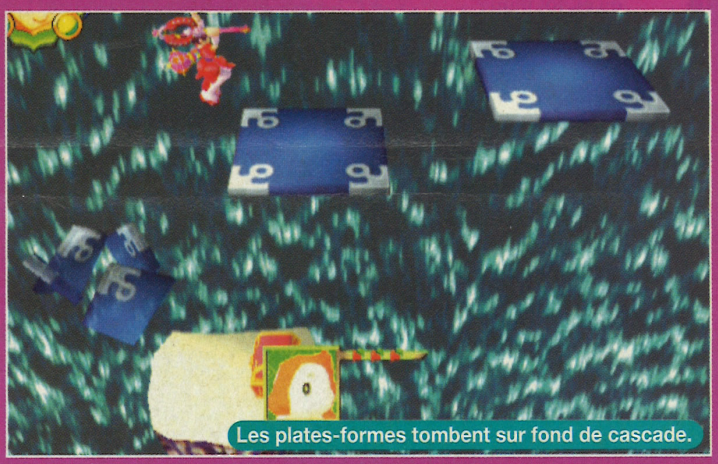
Il paraît que les champignons tournent.

Une équipe féminine qui apporte un peu d'air frais.

Les combats seront toujours gentils.

Un passage délicat...

La magie permet de se tirer d'affaire.


Les plates-formes tombent sur fond de cascade.

ZUSAR VASAR

Voici un jeu bien étrange, comme seuls les Japonais savent les faire. Imaginez une course de chars à une époque futuriste. Et comme on ne se refait pas, on pourra se massacrer à tour de bras.

DREAMCAST

● **Real Vision/Été**

Dans cette course de chars peu banale, on trouve une foule d'animaux robotisés de toutes espèces, avec des spécifications différentes, bien entendu. La jouabilité s'en ressentira. On ne se fait pas tracter par des chevaux, comme par des gorilles. Eh oui! Ces "animaux" (ou Double Steed dans le jeu) sont répartis suivant les trois éléments dans lesquels ils sont destinés à évoluer: terre, mer et airs.

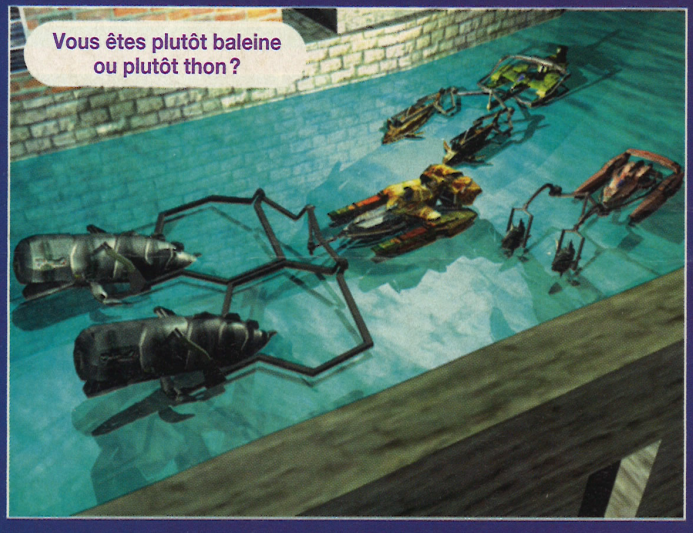
On trouve donc des créatures terrestres, aquatiques et aériennes, qui vont tirer autant de chars différents: voitures, bateaux, avions. Ces derniers sont appelés "Steel Sledge".

Un WipEout en puissance

Zusar Vasar compte près de 21 circuits, sur lesquels vous pourrez concourir en mode Campaign (une sorte de championnat). Les courses se déroulent de jour comme de nuit. Un radar à la Daytona USA indique les positions des concurrents les plus proches. Le mode Versus permet à 2 joueurs de se mesurer, quant au mode Time Attack, il reste très classique pour ce genre de jeu. Le modem sera mis à contribution dans le cadre d'un classement en ligne. A noter une option nommée "Battle" qui permet de transformer Zusar Vasar en jeu de massacre à coup de lasers, de gros guns et de missiles! Un vrai WipEout en puissance. Un viseur permet d'atteindre sa cible facilement. Le moteur 3D semble issu de Senkoku Turbo. Ben Hur n'a plus qu'à prendre sa retraite. Reste à savoir si la jouabilité sera au rendez-vous.

Ne sortez pas sans votre gros gun!

Le mécha design est assez soigné.



Vous êtes plutôt baleine ou plutôt thon?

Les robots sont nos amis.

+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

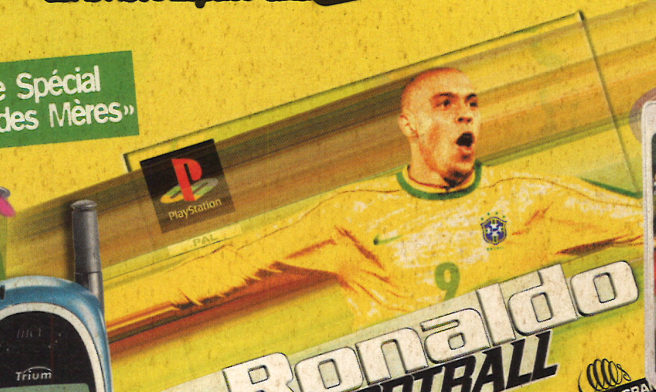
JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

Offre à ta mère un kit Mobicarte

offre Spécial «Fête des Mères»



Ronaldo V-FOOTBALL

PlayStation®

A gagner dans les boutiques Difintel-Micro !

Des cadeaux à gagner avec Ronaldo* !

Vandal-hearts 2

Beatmania

Tous les jeux Konami sont chez Difintel-Micro !

KONAMI®

Et DIFINTEL t'offre 1 JEU VIDÉO !*

*Condition en magasin, dans les boutiques participants à l'opération, offre valable sur la gamme Ola. Mobicarte, hors pochette Mobicarte Valable du 15 mai au 18 juin 2000.

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Belley	04 79 81 00 34	26 Romans	04 75 72 78 34	40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08	62 Calais	03 21 19 07 00	78 Poissy	01 30 06 06 88
01 Bourg en Bresse	04 74 23 11 54	26 Valence	04 75 78 09 68	41 Vendôme	02 54 67 00 90	62 Lens	03 21 78 75 40	78 Plaisir	01 30 07 52 81
01 Ferney Voltaire	04 50 40 45 43	27 Le Neubourg	02 32 07 00 35	42 St-Etienne	04 77 49 00 69	64 Bayonne	05 59 25 78 09	78 Versailles	01 39 24 13 00
01 Hauteville	04 74 40 04 28	27 Louviers	02 32 40 78 67	43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91	64 Biarritz	05 59 24 39 07	79 Partenay	05 49 94 10 27
02 Chauny	03 23 38 00 10	28 Dreux	02 37 50 02 12	44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	65 Lourdes	05 62 42 30 68	81 Albi	05 63 49 02 99
02 Laon	03 23 79 06 84	29 Quimper	02 98 53 52 40	45 Orléans	02 38 62 76 76	66 Perpignan	04 68 35 03 86	81 Castres	05 63 35 19 86
02 Soissons	03 23 59 16 18	30 Alès	04 66 52 44 66	47 Agen	05 53 77 28 08	67 Haguenau	03 88 63 88 36	81 Revel	05 61 27 66 65
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72	31 Fenouillet	05 61 70 81 05	47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44	69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84	82 Montauban	05 63 92 13 13
06 Menton	04 93 28 26 55	31 Muret	05 34 46 07 70	50 Cherbourg	02 33 44 00 86	69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50	83 Toulon	04 94 91 17 91
12 Rodez	05 65 67 06 15	31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64	51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49	71 Digouin	03 85 53 75 73	84 Avignon	04 90 86 41 66
13 Arles	06 07 06 04 30	31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10	51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49	71 Macon	03 85 39 09 52	84 Carpentras	04 90 60 10 11
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 56 88	31 Toulouse	05 61 21 22 02	54 Nancy	03 83 30 45 67	71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49	84 Orange	04 90 34 47 13
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30	32 Auch	05 62 61 28 20	54 Longwy	03 82 23 25 15	71 Le Creusot	03 85 55 08 02	85 Challans	02 51 49 77 92
14 Bayeux	02 31 51 00 99	33 Arcachon	05 56 83 58 23	55 Verdun	03 29 86 78 08	72 La Fleche	02 43 94 99 79	86 Poitiers	05 49 41 77 45
14 Honfleur	02 31 89 75 00	33 Bordeaux	05 56 79 05 52	56 Locmine	02 97 60 01 57	72 Le Mans	02 43 82 68 14	87 Limoges	05 55 33 74 43
14 Lisieux	02 31 63 07 77	33 Langon	05 56 63 00 33	57 Forbach	03 87 88 67 16	74 Annecy	04 50 52 86 02	88 Epinal	03 29 82 06 97
14 Vire	02 31 67 97 67	33 Libourne	05 57 25 98 85	57 Thionville	03 82 53 08 02	75 Paris 17ème	01 47 64 15 96	89 Auxerre	03 86 72 95 60
15 Aurillac	04 71 43 56 56	34 Agde	04 67 21 32 71	57 Metz	03 87 74 65 70	76 Elbœuf	02 35 77 83 90	92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
17 La Rochelle	05 46 51 86 86	34 Béziers	04 67 49 01 65	59 Roubaix	03 20 68 96 83	76 Fecamp	02 35 10 11 60	93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
17 Royan	05 46 22 15 04	34 Sete	04 67 46 16 18	59 Tourcoing	03 20 27 00 44	76 Rouen	02 35 73 68 50	93 Montreuil	01 48 97 05 54
17 Saintes	05 46 93 51 75	35 Fougères	02 99 94 21 00	59 Hazebrouck	03 28 50 10 16	77 Melun	01 64 39 40 00	93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
19 Brive	05 55 24 47 87	37 Tours	02 47 75 50 01	60 Beauvais	03 44 48 53 60	77 Chelles	01 64 21 55 44	93 Tremblay-en-France	01 48 63 19 93
21 Dijon	03 80 70 15 79	38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68	60 Chantilly	03 44 57 69 78	77 Fontainebleau	01 60 71 91 14	94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
24 Bergerac	05 53 73 30 28	38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93	60 Clermont	03 44 50 41 00	77 Lagny	01 64 12 34 81	94 Cachan	01 47 40 08 15
24 Périgueux	05 53 53 55 54	38 Bourgoin	04 74 43 29 53	60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18	77 Nemours	05 53 77 28 08	95 Sarcelles	01 39 92 47 16
25 Montbelliard	03 81 94 17 09	38 Voiron	04 76 67 46 95	61 Alençon	02 33 26 11 00	77 Pontault Combault	01 60 29 53 76	97 Cayenne	05 94 28 25 28
		39 Dole	03 84 72 68 67	61 Argentan	02 33 67 29 00	78 Elancourt	01 30 13 87 30	97 Fort de France	05 96 70 79 67
		39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59	61 L'Aigle	02 33 34 27 00	78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34	98 Nouméa	00 687 26 43 34
		40 Dax	05 58 56 29 03	62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02	78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76		

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Colmar • Issy-les-Moulineaux • Louvres Narbonne • Melun • Carcassonne • Boissy • Marmande • Cambrai • Point à Pitre • Pessac •Pau • Boulogne sur Seine • Parniers • Cannes • Savigny sur Orge • La Réunion • St Lo • Dijon 2 •

PORTUGAL

• Lisbonne 1 et 2

espritdesign

ELDORADO GATE

Il y a quelque temps de cela, Okamoto, un dirigeant de Capcom, avait fondé une société du nom de Flagship dans le but de proposer des jeux bon marché au grand public. Pour le moment, sa société a surtout conçu les scénarios de Bio Hazard. Maintenant, elle est à même de réaliser sa mission première.

Les intérieurs ont été préalablement conçus en 3D.

Eldorado Gate n'est pas un RPG comme les autres. Tout d'abord, il tient sur trois épisodes divisés en 24 chapitres. Capcom compte sortir un chapitre tous les deux mois à partir de début août. Le tout au prix modique de 2 800 yens (environ 150 F). Ce qui fait que, si tout va bien, la série prendra fin en 2004 ! Chaque chapitre est, à son tour, divisé en trois contes de durées variables. Un scénario central les relie, mais chaque conte est indépendant. Donc pas besoin d'y jouer dans l'ordre.

Bonus secrets ?

Le jeu propose douze personnages très différents. Il n'y a aucun système d'expérience, ni de Level Up. Non, rien de tout cela. Tout repose sur les armes. Elles peuvent être trouvées dans des coffres bien en évidence, et il sera possible de conserver son armement d'un conte à l'autre, et d'un chapitre au suivant. On peut leur attribuer des pouvoirs élémentaires en leur associant des "Stacia". Ces derniers devraient être en nombre limité pour que le joueur ne perde pas trop de temps en configuration de son armement. Okamoto veut que le joueur se concentre sur l'histoire et qu'il soit délivré des contraintes habituelles du genre. Ainsi, les batailles qui constituent le quotidien fastidieux du joueur de RPG se font en temps réel à la Legend of Thor, donc action. Mieux, une fonction Auto Combat serait de la partie ! Apparemment, pas d'apparition à l'improviste comme dans Final Fantasy. Une option Internet permettrait de télécharger des armes supplémentaires. On pourra même rejouer une histoire déjà terminée. Elle pourrait bien alors se dérouler autrement grâce à l'accumulation d'armes provenant d'autres contes. On pourra découvrir ainsi des endroits inaccessibles auparavant, et il se pourrait qu'on ait aussi droit à des bonus secrets. Visuellement, le jeu est en 2D et les personnages ont été créés par Amano Tenno (Final Fantasy). Enfin, le soft tire partie de la mémoire importante de la Dreamcast qui permet d'afficher des graphismes hauts en couleur.

Des effets 3D sont aussi intégrés.

Projet farfelu ou génial ?

La 2D fait son retour en force.

La garde locale vous accueille.

DREAMCAST

● Capcom/Août

Eldorado Gate ressemble un peu à une série de manga.

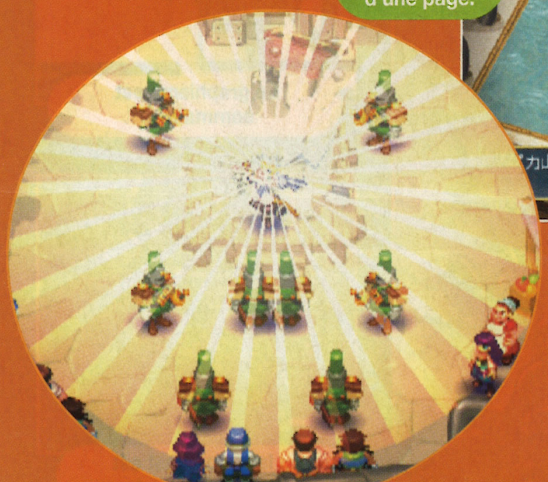
Les mécanismes à déverrouiller et les énigmes seront nombreux.

Les coffres sont faciles à trouver.

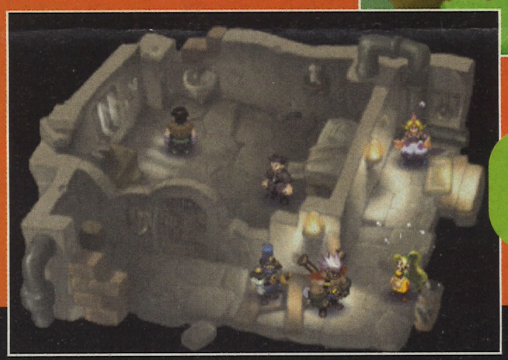
Les éléments règlent les armes et les magies.

Chaque conte se présente sous la forme d'une page.

Ce jeu rappelle beaucoup Legend of Thor.



Okamoto souhaite un jeu grand public et bon marché.



On devrait pouvoir constituer sa propre équipe.

RUNE JADE

On n'avait plus trop entendu parler de Hudson ces derniers temps, mais le voilà de retour avec un titre en ligne sous le bras. C'est sur Dreamcast, et ça peut se jouer à quatre en même temps.

Un tour de magie peu impressionnant...

Avec un design qui rappelle Diablo, Rune Jade veut initier les Japonais au RPG en ligne, un genre peu ou pas du tout exploité dans l'Archipel. En plus du mode en ligne, le jeu intègre une option solo indépendante. On pourra choisir son perso parmi les quatre (hommes ou femmes) disponibles et déterminer sa nature. Il en existe huit : quatre pour les hommes et quatre pour les femmes. Chaque nature détermine les faiblesses et les points forts du personnage, les armes qu'il peut porter ou utiliser, ainsi que les actions qu'il pourra accomplir.

Les programmeurs auraient-ils forcé sur le saké ?

Une centaine de donjons

Il existe près d'une centaine de donjons. Leur disposition est déterminée de manière aléatoire à chaque partie. La nature du perso entre aussi en compte. Quand le héros monte de niveau (level-up), le joueur reçoit un nombre de points qu'il pourra assigner à sa guise pour compenser ses faiblesses. Pour combattre, on dispose d'armes et de pouvoirs magiques. Ces derniers se présentent sous la forme de cartes. Il faut additionner plusieurs cartes du même genre pour obtenir une magie plus puissante. Rien n'est dit quant à la possibilité de mixer différents pouvoirs.

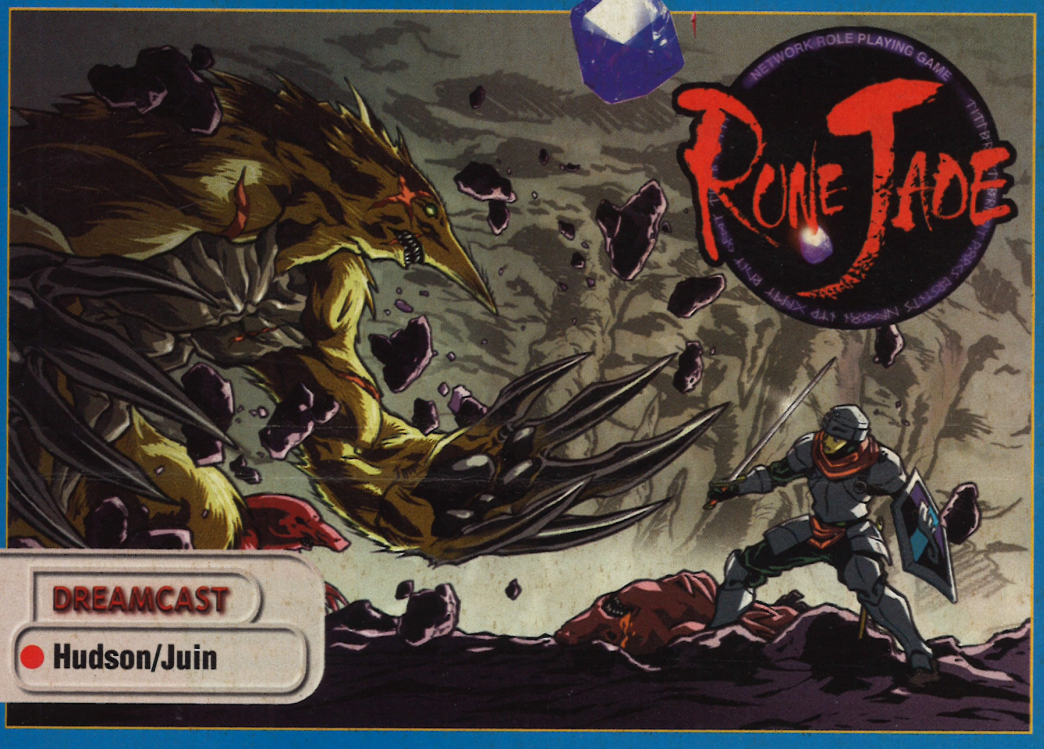
Des sortes de cristaux

Le Aka (pour As Konwn As) est un système qui attribue un surnom au joueur en fonction de ses performances. Par exemple, si on utilise souvent la magie du feu, on sera surnommé le Grand Sorcier du Feu. Il existe un nombre secret de ces surnoms qui devrait permettre d'accéder à des parties inaccessibles du jeu (lieux ou items). Quant aux Runes Jade, ce sont des sortes de cristaux renfermant des âmes puissantes. En les combinant avec des objets ou des armes, le perso disposera de nouveaux pouvoirs. Le jeu en ligne permet de découvrir des donjons et des items uniquement disponibles par ce biais.

Les coffres sont en évidence.

Le graphisme est sommaire...

... la Dreamcast est capable de bien mieux.



DREAMCAST

Hudson/Juin

NOUVEAUX ULTIMA

CHALON/SAONE C. CIAL. CARREFOUR - CHAMBERY - MARTINIQUE
MONTARGIS - NIORT -ST GERMAIN EN LAYE - VIRE

Chez ULTIMA, le printemps sera foot !

PROMOS

Dreamcast

Power Stone	199 F
Trick Styl	199 F
Grand Prix Monaco II	199 F
Speed Devils	199 F
Pen Pen	199 F
Hydro Thunder	199 F
Mortal Kombat	199 F
F1 World Grand Prix	199 F

PlayStation

Attack Of Saucerman	99 F
G-Police 2	99 F
Ridge Racer 4	99 F
Mulan Story	99 F
Dreams	99 F
Tenchu	99 F
Wild Arm	99 F
Wipe Out 3	99 F
Dreams	149 F
Virus	149 F
360°	149 F
Tomb Raider III	169 F
Tomb Raider IV	249 F
Metal Gear + Metal Gear Mission	199 F

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

NOGENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

NOUVEAU : ST GERMAIN EN LAYE ... 01 30 61 47 47
42/44, rue de Paris - 78100

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

NOUVEAU : CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 ..... 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

NOUVEAU : MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

METZ 03 87 36 78 34
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

NOUVEAU : MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200

MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANCY PC 03 83 35 34 35
Espace CD-Rom - 19, rue de la visitation - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

NOUVEAU : VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

* Dans les magasins affichant l'opération.

REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : **Téléphone 01 47 07 33 00** - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

AO NO 6GO TIME & TIDE

Ao no 6go est la première série sur DVD au Japon entièrement en images de synthèse. Elle fête déjà son 4e disque. La voici désormais adaptée sur Dreamcast.

DREAMCAST

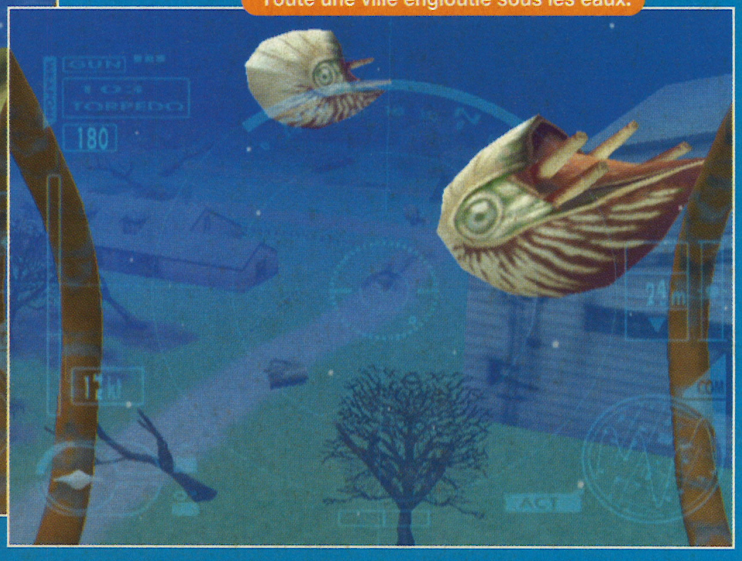
● Sega/Été

On retrouve tous les éléments du premier DVD, mais avec un scénario original. Suite aux "expériences" d'un savant fou, une ville se trouve immergée dans l'océan, et avec elle, des trésors innombrables. C'est du moins ce que prétend la légende. Il ne vous en faut pas plus pour vous décider à appareiller dans votre sous-marin et partir à la chasse au trésor. Mais attention aux monstres gigantesques qui hantent les lieux !

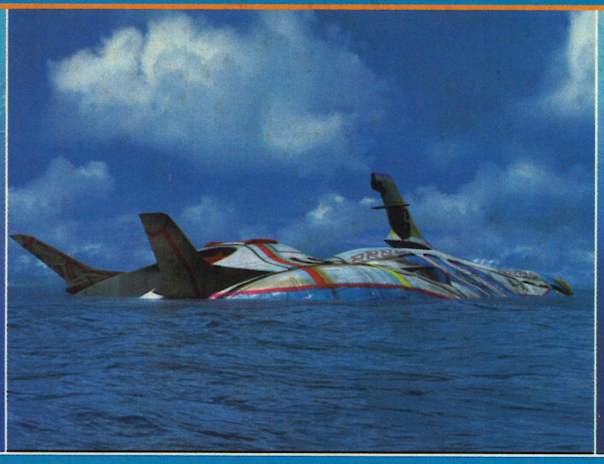
Une partie simulation permet de vendre ses trouvailles et de récupérer de l'argent pour améliorer son équipement. Bien sûr, il existe un scénario de base qui se dévoilera au fur et à mesure. Apparemment, vous aurez fort à faire sous l'eau, tant les menaces sont nombreuses et démesurées.

On ne sait toujours pas si l'on pourra changer de submersible pour en adopter de meilleurs. Sega promet tout un tas d'effets spéciaux et de modèles physiques aquatiques. Quoi qu'il en soit, le monde sous-marin a été reproduit de belle manière. Certes, le projet n'est pas encore bien avancé, mais il devrait dévoiler sa véritable physionomie dans les trois mois à venir.

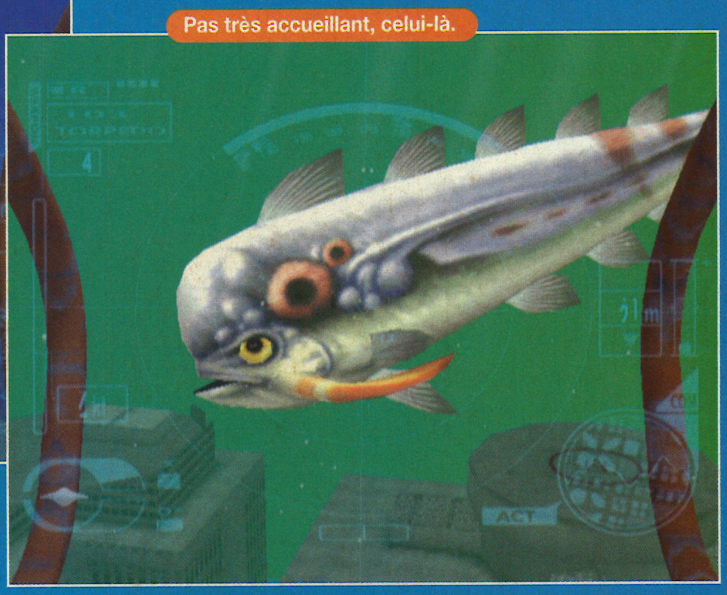
Une foule d'infos sur l'écran.



Toute une ville engloutie sous les eaux.



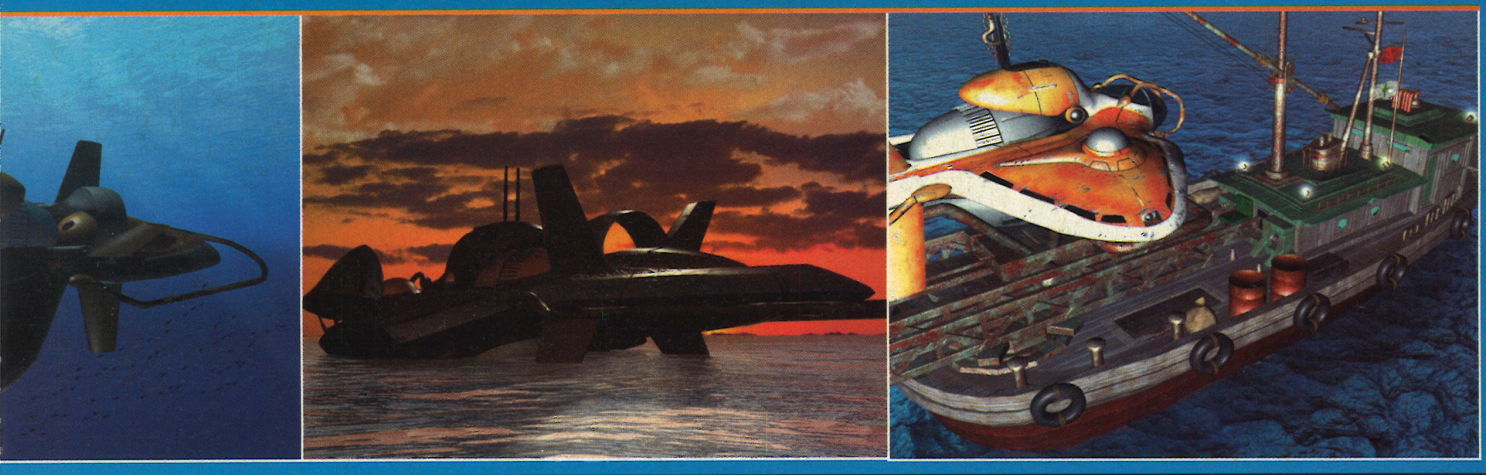
On dispose d'un canon et de torpilles.


Pas très accueillant, celui-là.

アクティブTYPE-409
アクティブTYPE-409C
アクティブTYPE-480
アクティブTYPE-B
価格 250000$
所持金 500$
WEIGHT
SEARCH AREA
SILENCER
On peut faire ses courses avec les trésors trouvés.
最新の音解析技術、増幅技術を用いることで、アクティブナー最大の弱点である、発信音を最小限に抑えることに成功した。

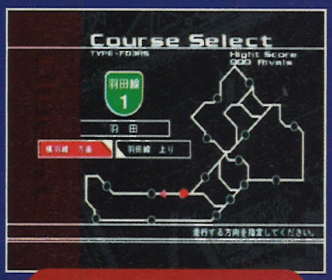
Ce jeu verra-t-il le jour hors du Japon ?

Rencontre au détour d'un immeuble...



SHUTOKO BATTLE 2

Depuis ses premiers tours de roue sur Saturn et Playstation, Genki est réputé pour ses jeux de course 3D. Au menu, on retrouve le même thème central : à savoir des courses de GT nippones dans les méandres des autoroutes surélevées de Tokyo.



Voici le dédale à parcourir.

L'écran de jeu est clair, lisible.

Après un premier volet sur Dreamcast, voici le deuxième visant à faire évoluer le concept et prendre en compte les critiques des joueurs. Tout d'abord, les graphismes ont été sensiblement améliorés. Genki promet également une jouabilité accrue grâce à l'introduction de paramètres physiques et de conduite plus réalistes. Enfin, le jeu s'est bien étoffé. Les 30 km de tracés du premier volet ont été portés à 180. Ils traversent la partie ouest de Tokyo du nord au sud jusqu'à la baie. Pour répondre à tous les styles de conduite, Genki va incorporer 60 modèles de voitures au lieu de 29 pour le précédent volet. De plus, avec les 120 pièces détachées (contre 30 auparavant), on pourra composer son propre bolide dans les moindres détails. Toutes les voitures ont été modélisées d'après des modèles de GT nippones très connues. Cependant, leurs noms ont été changés pour ne pas avoir à payer de droits de licence aux constructeurs. Quant au principe du jeu, il est resté identique. Il faudra se mesurer de nuit à une foule d'adversaires (340 différents) sur les autoroutes de Tokyo.

Roi du bitume

On note six modes de jeu en plus des options. Le mode Quest constitue la partie principale, dans laquelle on doit devenir le roi incontesté du bitume en sortant vainqueur des différents duels (plus de 300). Le mode Quick est une sorte de mode Arcade s'apparentant à un jeu de combat. On affronte alors un unique concurrent virtuel ou humain (en mode VS). Selon les actions accomplies, on fait descendre la jauge de vie de l'adversaire.

Tokyo by night

On peut y jouer à deux. Le mode Time Attack permet au joueur d'établir le meilleur temps sur une portion donnée d'autoroute. Il pourra ensuite l'afficher dans un classement Internet. Les autres joueurs pourront à leur tour télécharger ce record pour le battre chez eux. Quant au Freerun, il consiste à se balader tranquillement dans le Tokyo by night.

La signalisation a été entièrement reproduite.

Sur un camion ?

L'art de reproduire les voitures sans en payer les licences.

De jour ce serait bouchon sur bouchon.

La circulation est dense, cette fois.

DREAMCAST

Genki/Juin

RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Iss Pro	49 F	Versailles	99 F	Syphon Filter	199 F
Legacy of Kain	49 F	Metal Gear	119 F	Dino Crisis	219 F
Colony Wars	69 F	Resident Evil 2	119 F	James Bond	219 F
Fifa 98	69 F	Crash Bandicoot 3	129 F	Rainbow Six	219 F
Formula One 97	69 F	Monde des Bleus	169 F	Ace Combat 3	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* DREAMCAST

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Monaco Grd Prix	129 F	Power Stone	199 F	Virtua Fighter 3	199 F
WW Soccer 2000	149 F	Ready to Rumble	199 F	Deadly Skies	259 F
UEFA Striker	179 F	Sega Rally 2	199 F	Soulcalibur	259 F
Dynamite Cop 2	199 F	Sonic	199 F	Soulreaver	259 F
Fighting Force 2	199 F	Trickstyle	199 F	Virtua Striker	259 F

LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

PARLY 2
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2
C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY
C. Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES
C. Ccial Carrefour
38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON
C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE
9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE
C. Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/05/2000.
Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

VIRTUA TENNIS

Virtua Tennis est à ce jour l'un des meilleurs (si ce n'est le meilleur) jeu de tennis jamais réalisé pour l'arcade. Le voici désormais sur Dreamcast. A la bonne heure !

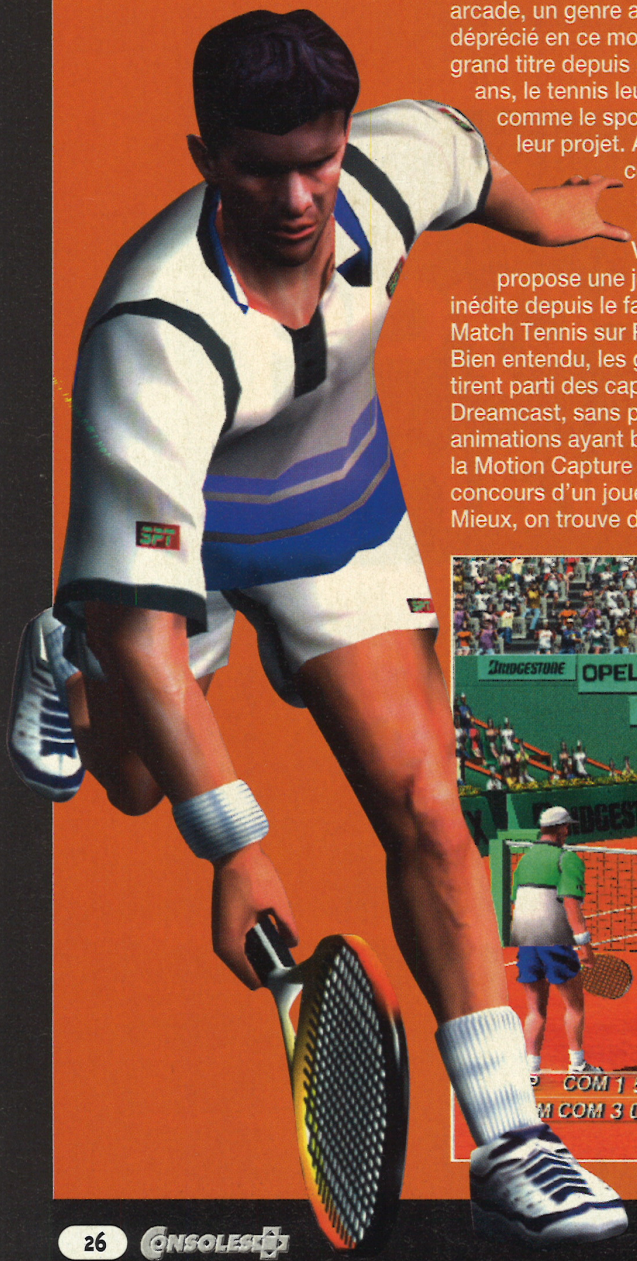
DREAMCAST

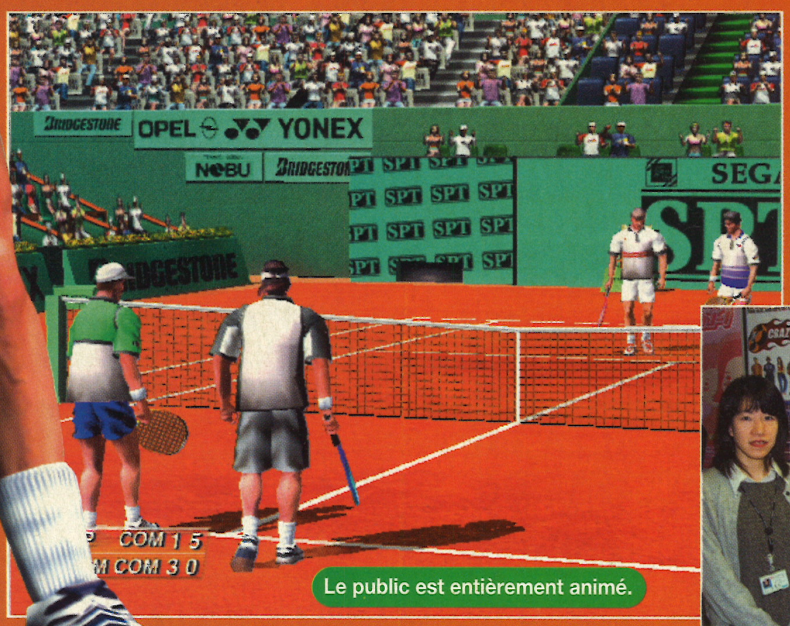
● Soft 3/Août UE

La belle Mie Kumagai (Jurassic Park entre autres) et Tatsukawa Katsumoto (Winter Heat) cherchaient depuis longtemps à réaliser un jeu de sport en arcade, un genre assez déprécié en ce moment. Sans grand titre depuis plus de cinq ans, le tennis leur est apparu comme le sport idéal pour leur projet. Avec des commandes simples (2 boutons) Virtua Tennis propose une jouabilité inédite depuis le fameux Final Match Tennis sur PC Engine (!). Bien entendu, les graphismes tirent parti des capacités de la Dreamcast, sans parler des animations ayant bénéficié de la Motion Capture et du concours d'un joueur pro. Mieux, on trouve des mimiques de colère, des gestes d'agacement ou de joie, le tout propre à chaque joueur, comme dans la réalité. C'est Katsumoto qui s'est chargé de ce travail en suivant attentivement des matchs à la télé et en pratiquant la Motion Capture sur lui-même !

Sacré événement

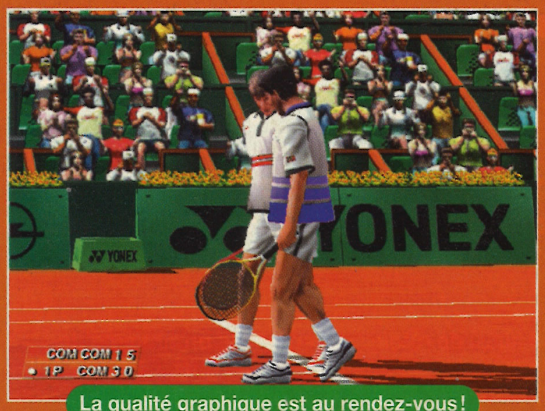
Pour la conversion Dreamcast, on note une foule de nouveautés. Le jeu en double fait son entrée en force, avec un mode 4 joueurs ! Le PuruPuru Pack devrait être géré afin de transmettre des émotions, comme les battements de cœur du joueur en pleine action. Un mode RPG, avec deux joueurs originaux et des niveaux cachés, permettra également de voir du pays en se déplaçant à travers le monde. Soft 3 reste cependant très secret sur l'option Internet. En effet, que ce soit aux Etats-Unis ou en Europe, les serveurs ne sont pas tous prêts. Tout comme la version arcade sur Naomi, cette version Dreamcast conserve une jouabilité parfaite, jouabilité qui n'avait pas été atteinte depuis des lustres. Les nombreux rajouts et innovations sont les bienvenus et renforcent d'autant l'attrait de ce titre. Oui, Final Match Tennis a enfin été égalé, voire dépassé ! Un sacré événement.





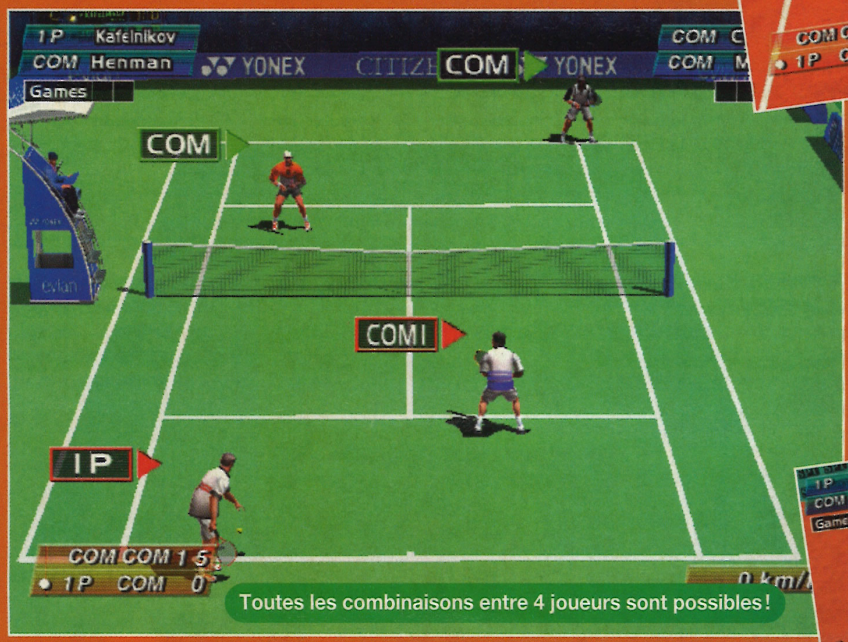
Le public est entièrement animé.

Mie Kumagai et Tatsukawa Katsumoto ont pris le risque de sortir un jeu de tennis, et ils ont eu bien raison. Encore !



La qualité graphique est au rendez-vous !

Admirez le rendu du terrain !



Toutes les combinaisons entre 4 joueurs sont possibles !

Final Match Tennis dépassé, enfin ?

Pioline dans ses œuvres.

On trouvera des persos cachés au fil des matchs.

Après la terre battue, une surface rapide : le ciment.

FINAL FANTASY IX

Enfin, la date de sortie de FFIX est fixée ! Ne pouvant plus reculer face au retard (volontaire ?) d'Enix avec son Dragon Quest VII, Square n'a pas eu d'autre choix que d'arrêter une date. Ce sera le 19 juillet.

PLAYSTATION

● Square/19 juillet

Ce n'est pas un secret. Les ventes de Final Fantasy au Japon se dégradent depuis FFVII. A tel point que les recettes à l'exportation sont devenues indispensables. FFVIII a été particulièrement critiqué. En tout cas, ce FFIX sonne le retour aux sources et replonge dans l'heroic-fantasy. Du reste, on dit que ce nouvel épisode sera très proche du VI, comme si Square voulait oublier les deux derniers. C'est assez troublant, car le designer mythique de la série, Tenno Amano, est lui aussi de retour. Peu de détails, pour l'instant, ont été dévoilés sur le jeu en lui-même. On sait que le groupe d'aventuriers sera constitué de quatre persos au maximum parmi les huit héros principaux. Le système de combat se rapproche de celui de FFVI. Comme d'habitude, on trouve des objets magiques, sous forme de cristaux, qui permettent d'accéder à des pouvoirs très puissants. Une grande liberté de personnalisation sera très certainement accordée au joueur. Techniquement, le jeu reprend le programme de FFVIII, tel quel. Comptez enfin 40 heures de jeu.

Du côté d'Enix

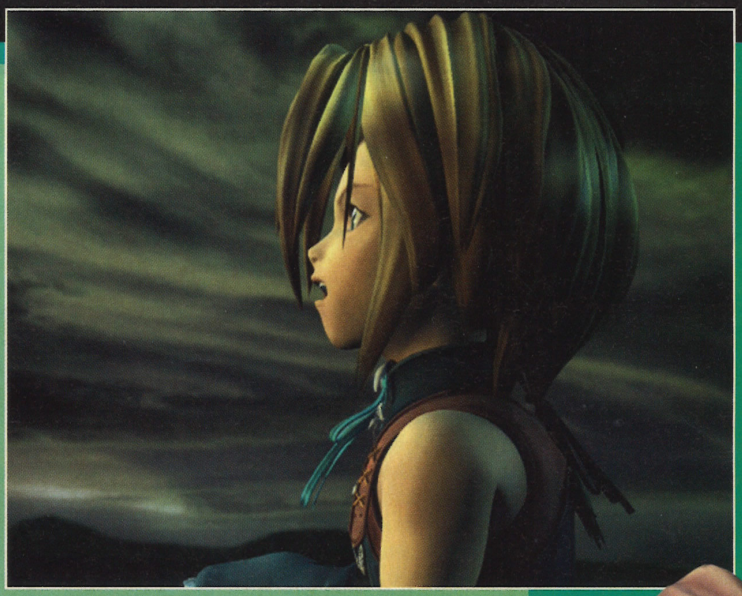
Maintenant que Square a pris sa décision, c'est avec un léger amusement qu'on voit Enix se bouger à son tour. Eh oui, DQVII est prévu pour le 18 mai, soit juste deux mois avant FFIX ! Ce n'est pas encore officiel, mais tout le monde s'y attend. Si DQVII rencontre le succès escompté, FFIX va avoir du souci à se faire...

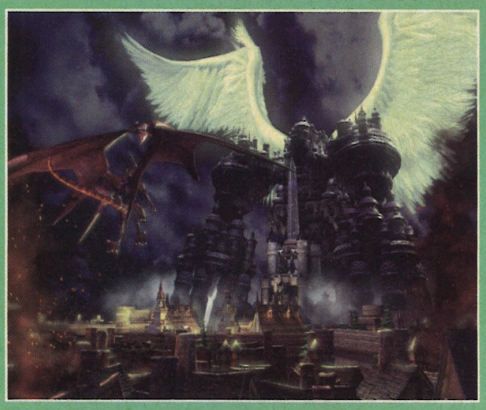
On retrouve enfin un monde coloré.

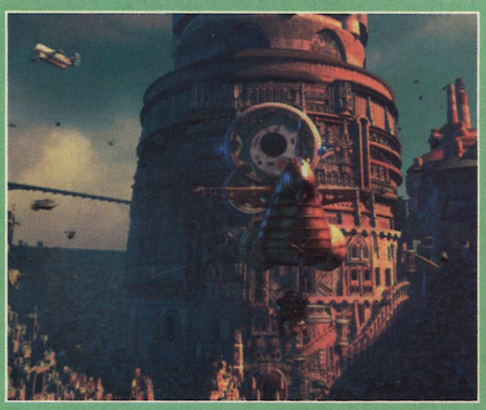
Le monde de FFIX est très aérien et plein de dragons.

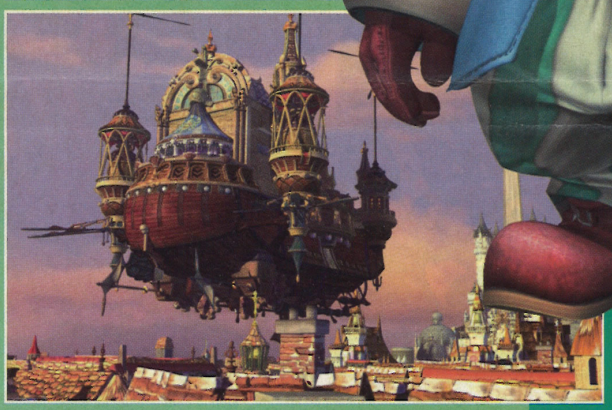
QUE DU BEAU !

FFIX inclut, comme ses prédécesseurs, des films d'une qualité extraordinaire.









LE BESTIAIRE

DJ K vous informe par radio des descentes de police.

La chasse au Rambo est ouverte !

Apparemment, les N Tank ont peur des microbes.

Malgré son look de testeur de jeu vidéo, Oni est éleveur de dobermans !

Les Poi Jam sont du genre tenace !

La police veille.

JET SET RADIO

Après avoir joué les stars au Tokyo Game Show, Jet Set Radio s'annonce comme un titre exceptionnel. Rien ne vaut un entretien avec l'équipe qui le développe.

Constituée au départ de trois personnes, l'équipe de Jet Set Radio s'est renforcée récemment pour passer à une dizaine d'éléments. Au cœur du projet, on trouve quatre créateurs. Kawagoe Takayuki est le Producer, le grand boss en somme. Il supervise le développement et en donne les grandes directions. Kikuchi Masayoshi est le Director, celui qui dirige le développement d'un point de vue technique. Ueda Ryu est l'artiste, le Art Producer, celui qui a donné son âme au jeu avec un sacré talent ! Hosakawa Kazuki est un des Designer principaux qui a participé grandement à concevoir l'ambiance du jeu. Précédemment, ils avaient travaillé sur des titres aussi prestigieux que Panzer Dragoon Zwei, puis Azel, ainsi que sur la conversion de Sega Rally 2 pour Dreamcast. L'équipe est très jeune, avec une moyenne d'âge située entre 26 et 27 ans. Sega leur a donné le feu vert, en espérant bien que de cette jeunesse sorte un souffle nouveau et salvateur. Bien vu, car le résultat a mis tout le monde d'accord lors du TGS 2000 Spring ! Chaque membre de l'équipe, donc, a apporté ses idées, et Jet Set Radio est devenu rapidement un amalgame hétéroclite qui n'a pris forme qu'en début d'année 2000.

Une bombe !

Jet Set Radio se base sur un sport en explosion, "l'inline skate". On évolue librement dans des reproductions fidèles de Tokyo. Toute la vie urbaine a été reproduite avec un souci impressionnant du détail. Il y a trois zones principales (Shinjuku, Shibuya et Tsukushima). Les versions US et européenne comporteront en bonus une zone supplémentaire d'inspiration américaine. On file à fond les bananes dans la ville en utilisant le mobilier urbain ou les véhicules pour faire le Switch ; même les lignes électriques peuvent servir ! On a vraiment un niveau inouï de liberté ! Quasiment tout est possible, jusqu'à exploser des murs à certains endroits.

Boss ou demi-boss ?

Le joueur devra affronter d'autres skateurs, dont certains appartiennent à des bandes carrément mafieuses. Pour marquer son territoire, on tague. Les endroits où exposer ses talents de barbouilleur sont fixes, mais très nombreux. Mais attention, car la police intervient souvent en force et tentera d'attraper les fauteurs de trouble. Ce qui aura pour effet de faire baisser votre jauge de vie. Il faudra donc les éviter. Heureusement, un DJ viendra prêter main-forte en

Là, on se prend une claque graphique !

DREAMCAST

● Sega/Août

intervenant sur une radio et en vous informant des mouvements de la police.
Il y aura aussi un demi-boss en sus du traditionnel boss de fin de niveau. Le demi-boss pourra prendre différentes formes, comme celle d'un mafieux armé d'un gros gun et accompagné d'une armée de dobermans. Quant au boss, son hélicoptère est incroyable. On le croirait sorti tout droit du film "Akira". Il tire avec sa Gateling et balance ses missiles sans aucun remord. On pare ses attaques en fuyant. Attention, rien de violent dans ce jeu. Tout a l'apparence d'un manga, et les méchants ressemblent aux gangs d'un "Robocop 2".

Jet Set Radio en détail ?

Le point le plus frappant du jeu est très certainement son design. On se croirait dans une sorte de manga en 3D temps réel, avec un trait de crayon original qui tient presque du génie. Il est possible de choisir le graffiti qu'on veut dessiner parmi une librairie d'une centaine d'exemples. Mieux, on pourra créer le sien avec une option d'édition. Il sera également possible d'en télécharger depuis la page d'accueil de Jet Set Radio ! On peut réaliser un tag d'un simple bouton mais, par moments, on devra reproduire des commandes s'affichant à l'écran.
Outre le mode de jeu principal qu'on pourrait qualifier de "Story", on trouvera un Time Attack, un Race ou un Race Attack. On pourra aussi charger ses scores dans un classement en ligne. Les "sprays" qu'on récupère, telles les pièces dans Mario, représentent l'esprit de la ville. Seuls les skateurs peuvent les voir. Ils permettent de récupérer de la vie ou d'emmagasiner de la peinture pour les tags.

Prise en main facile

On débute avec deux personnages pour atteindre une dizaine par la suite. On peut en effet rallier des "méchants" à sa cause au cours des niveaux. Tout ce beau monde squatte un garage qu'on peut personnaliser graphiquement. Chaque skateur a des techniques et un maniement propres. Les techniques du "inline skate" de base sont là : le grind et l'air. En combinant les mouvements avant et arrière, on dispose de 12 actions par skateur. Le tout est d'une prise en main facile, voire instinctive, par pression d'un simple bouton. Le jeu se déroule en vue de derrière. Quand un élément du décor vient s'intercaler entre le perso et le joueur, il devient transparent. La musique est d'inspiration hip-hop, voire house. Les séquences cinématiques viennent apporter du rythme au jeu et font avancer le scénario.

Plus fort qu'une PS2 ?

La réalisation technique est incroyable ! Le nombre de polygones est énorme, et l'équipe a eu recours à des trésors d'ingéniosité pour donner l'impression qu'il y en a encore plus. La liberté est telle qu'on peut absolument se déplacer librement dans les égouts, le métro, les toits des immeubles, sans oublier les intérieurs ! La mémoire graphique imposante de la Dreamcast a été mise à contribution pour afficher des textures hyper détaillées et colorées, impossibles sur PS2 à cause de sa faible mémoire vidéo (c'était déjà le cas sur PS). Mieux, le PowerVR2 livre ses secrets avec une utilisation massive du Modifier Volume qui permet de gérer les ombrages en temps réel et de manière hyper réaliste. Il n'y aura cependant pas de changement climatique ni de moment de la journée en temps réel. Enfin, 16 persos en mouvement peuvent être affichés simultanément sans ralentissements !

Bataille au soleil couchant.

Tagger la ville pour la sauver. On rêve !

BANDE DE DÉVELOPPEURS

L'équipe de Jet Set Radio est certes d'un talent sans borne, mais c'est aussi un ramassis de déconneurs de première ! De gauche à droite, on trouve : Hosakawa Kazuki, Kikuchi Masayoshi, Kawagoe Takayuki et Ueda Ryu.

UN MANGA 3D TEMPS RÉEL !

On commence par un model 3D.

On termine par un rendu graphique de folie !

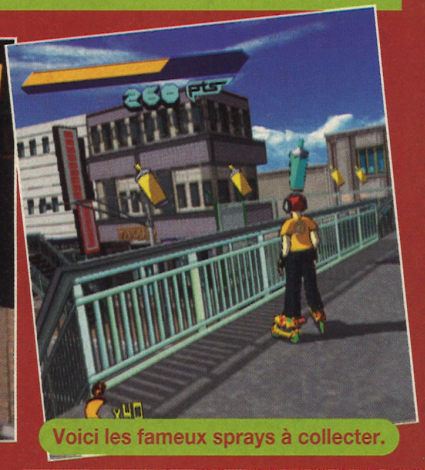
JET SET RADIO

MORCEAUX CHOISIS

- UEDA RYU : “Je trouvais le design de Sonic révolutionnaire, comme un nouveau courant underground. C’est pourquoi j’ai décidé de rentrer chez Sega. A mes débuts, j’ai eu un choc, car tout autour de moi, il n’y avait que de la soupe à la Sakura Taisen (ndlr un titre 100 % otakus).”
- UEDA : “Les sprays sont un peu comme les pièces dans Sonic.”
- KAWAGOE : “Nooon, des anneaux ! Les pièces, c’est dans Mario.”
- UEDA : “C’est la même chose, sauf qu’il y a trou. Ouaip ! Mario c’est une question d’argent.”
- KAWAGOE & UEDA : “On a inspecté tous les composants de la machine et on en a tiré le maximum ! En fait, on a été capables de faire des choses impossibles sur PS2 !”

Mieux que Crazy Taxi !

La flèche verte indique l’endroit à tagger.



Voici les fameux sprays à collecter.

La police est à vos trousses !

Tag en pleine figure.

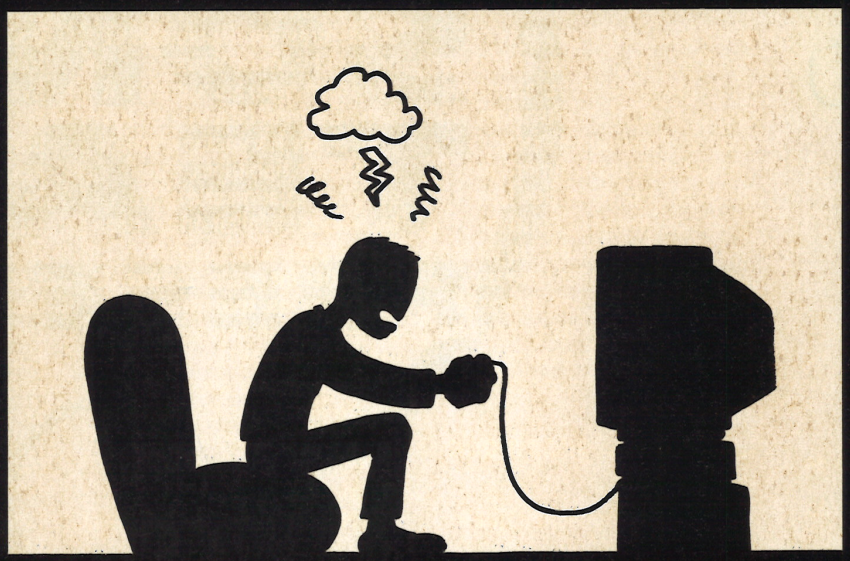
Notez les commandes à reproduire.

On se croirait dans “Akira” !

On vole de toit en toit !

Des détails à en crever !

ALLONS, NOUS SOMMES EN L'AN 2000 :
PLUS JAMAIS ÇA !



LES BONNES RÉSOLUTIONS DE L'AN ZÉROZÉRO :
"Cette année, plus jamais ça grâce aux **astuces** et **solutions** de Tips"

3615 TIPS
Par MINITEL

3617 TIPS
Par FAX ou COURRIER

083668 8477
Par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. Consoles et PC.

Pixtel 3615, 083668: 2,23F/MN. 3617: 5,57F/MN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*
* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

PHANTASY STAR ONLINE

Présenté dans une version en mouvement et en ligne sur quatre écrans, Phantasy Star Online se présente comme le premier RPG du genre sur une console de salon. C'est tout naturellement que notre correspondant au Japon, Kago, a rencontré Yuji Naka, de la Sonic Team, afin qu'il nous en parle en exclu pour Consoles+.

DREAMCAST

● **Sega/Août**

Phantasy Star Online se déroule dans un monde en 3D tiré directement de la série sur Megadrive. Il n'est pas très vaste, un peu comme Sorcerian. Il ne propose pas d'espace ouvert, comme Tribe sur PC, mais de larges couloirs avec, par moments, de grandes places. Il y a un scénario central agrémenté de très nombreuses quêtes auxiliaires. Le jeu se compose de deux parties, l'une jouable en solo et l'autre en réseau. Cette dernière constitue le noyau dur du jeu. Pour débloquer certains mécanismes, comme plusieurs interrupteurs à ouvrir en même temps, il faut être plusieurs. Un groupe d'aventuriers peut comprendre quatre membres qu'on recrute dans des lieux précis qui peuvent contenir jusqu'à seize persos. Un joueur peut décider d'aller faire un tour dans un donjon donné et rallier des candidats pour cette aventure. Ce genre de jeu à la carte est en effet possible.

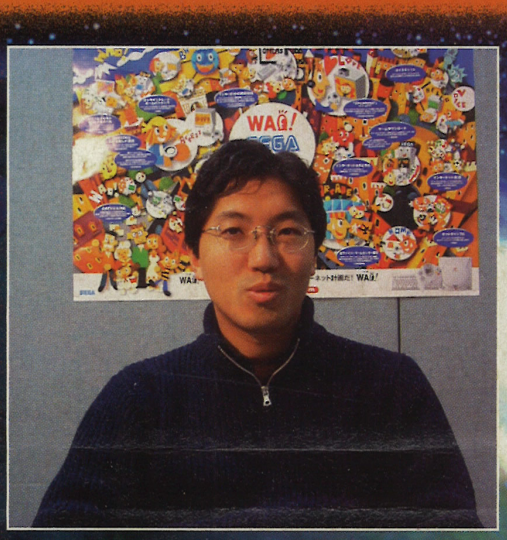
Un niveau graphique élevé

Yuji Naka est conscient que le jeu en ligne implique une foule de difficultés qui viennent entraver la jouabilité. Il veut que les joueurs soient concentrés sur le scénario et puissent communiquer librement avec les autres. Il a donc délimité l'espace de jeu pour éviter les vastes champs de bataille habituels. Une seconde raison est d'ordre technique : il fallait ériger des limites pour être capable d'afficher un grand nombre de personnages, tout en conservant un niveau graphique élevé. Le tout tourne à 30 images par seconde. On trouve aussi bien des scènes en extérieur qu'en intérieur, et l'action est vue de derrière le perso.

Yuji Naka a voulu que Phantasy Star Online démontre tout le potentiel du modem de la Dreamcast. Il a donc fallu régler le problème de la communication entre joueurs. Pour cela, il pense inclure trois systèmes. Le premier est un simple "chat" basé sur le clavier ou le pad. Le texte apparaît dans des sortes de bulles de couleur. Le deuxième se base sur un jeu de mots clés qui seraient automatiquement traduits dans cinq langues en plus du japonais, car la sortie du jeu devrait être simultanée dans le monde entier. Le dernier système se baserait sur un jeu d'icônes explicites.

Deux ans d'avance

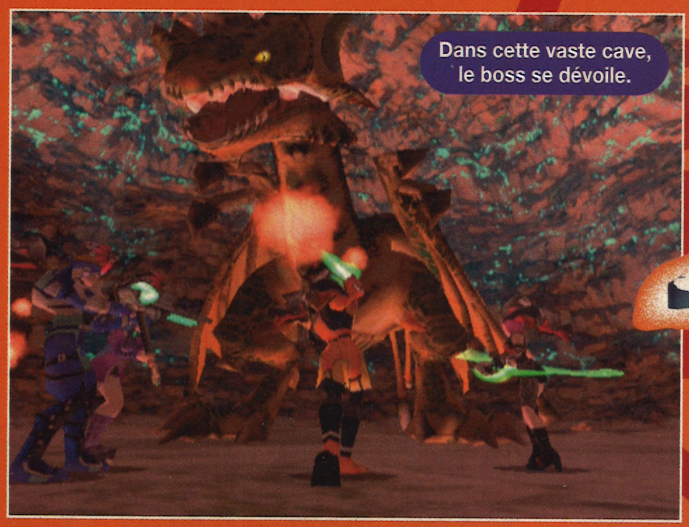
Les trésors seront nombreux. Ils constituent des tests pour la cohésion d'un groupe. Qui prend l'objet ? Les joueurs définiront-ils des règles ?... Bref, ils devront communiquer. De même durant les combats : le jeu en équipe est primordial, car certains persos, comme les magiciens, sont vulnérables. De même, se posera à maintes reprises le choix de redonner ou non de la vie à un camarade, de le ramener à la vie ou de l'abandonner à son triste sort. Dans le cas où un membre de l'équipe décède, il faudra procéder au partage de son équipement. Vu que les coups ne peuvent être portés que sur les ennemis, toute action douteuse sera proscrite. Pour éviter les problèmes de Ultima Online, PSO gérera la différence d'expérience entre deux persos en se réglant sur le plus faible. Ainsi, tout le monde pourra jouer sans mourir au premier combat. Interrogé au sujet de Final Fantasy X, Naka analyse les différences avec son PSO. Phantasy Star se base



Interrogé sur Final Fantasy, Yuji Naka répond : "*L'option de téléchargement a déjà été introduite avec Sonic. Aussi FFX a deux ans de retard. Quant à PSO, il devancera FFX de presque deux ans.*"

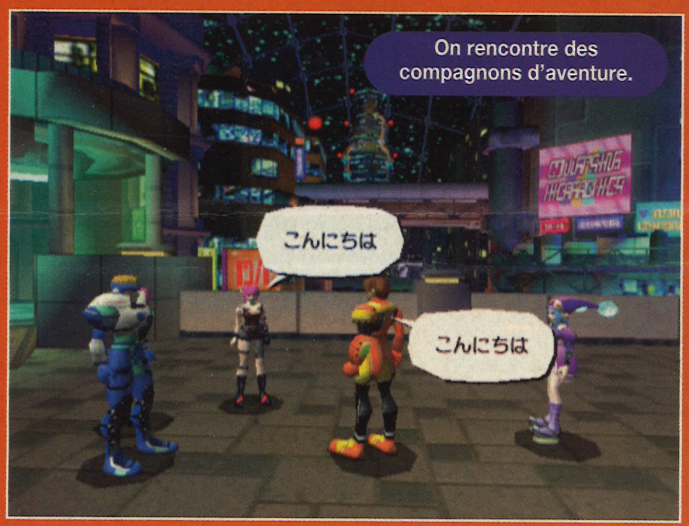
PHANTASY STAR™ ONLINE

ファンタシースターオンライン



exclusivement sur la SF. La même orientation est conservée sur l'ensemble de la série. Il n'arrive pas trop à définir l'esprit de FF, tant il change tout le temps, surtout depuis FFVII. Il trouve aussi FF peu mature ces derniers temps, surtout avec FFVIII mettant en scène des lycéens. FFX n'offrant qu'une option de téléchargement, il trouve que Square a deux ans de retard, vu que cette option a déjà été introduite dans Sonic Adventure. Il pense également avoir encore deux ans d'avance sur FFXI.

Enfin, il voudrait utiliser le VM pour afficher des informations en cours de jeu. L'heure Internet de Swatch serait aussi incluse. Par contre, il n'aura pas le temps d'utiliser la Dreameye pour proposer une option vidéo conférence.

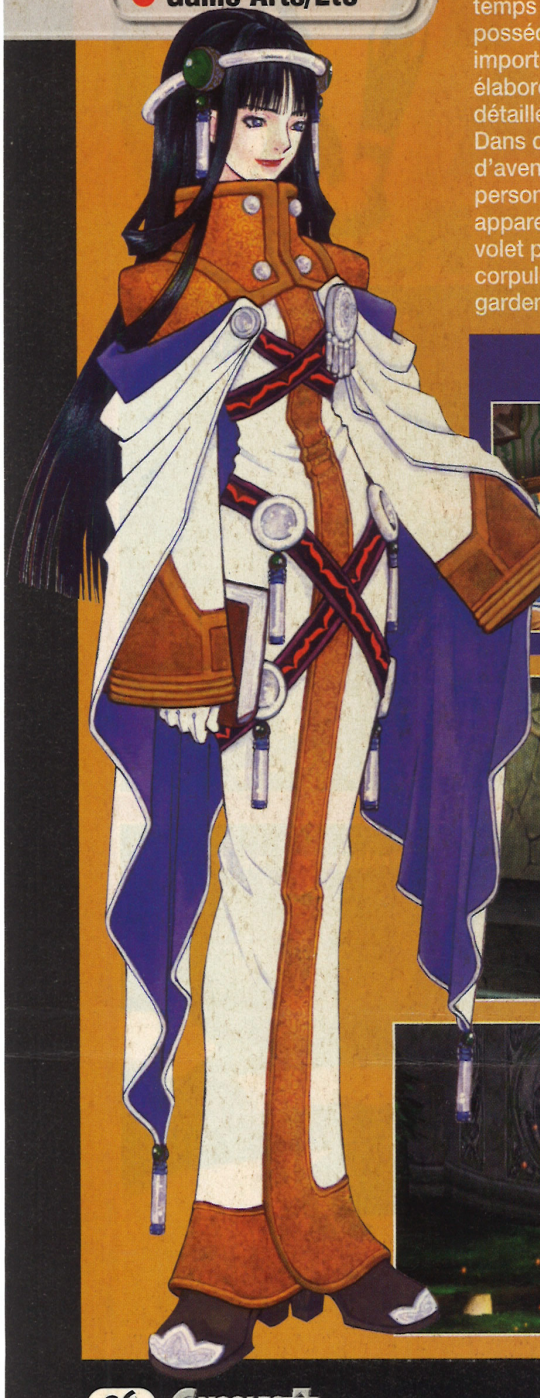


GRANDIA II

Le TGS a pu enfin nous révéler Grandia II en mouvement. Quelle claque ! Certes, il conserve un design résolument animé, loin du style à la Final Fantasy, mais ce titre possède tout de même un sacré charme.

DREAMCAST

● Game Arts/Été



En regardant le jeu tourner, on est tout de suite frappé par la beauté des décors, tous en 3D temps réel. La Dreamcast possédant une Ram vidéo importante, Game Arts a pu élaborer des textures hyper détaillées et très colorées. Dans ce RPG, votre groupe d'aventuriers peut comporter 4 personnages. Ils perdent leur apparence d'enfant du premier volet pour adopter des corpulences plus réalistes. Ils gardent néanmoins un léger look animé très japonais. Grandia II garde le même système que son prédécesseur. Ce dernier était déjà très orienté 3D sur Saturn, mais n'a pu pleinement s'exprimer qu'avec la Dreamcast. Du coup, on combat toujours de la même façon : les persos se meuvent librement sur l'aire de combat et interviennent selon une jauge de temps. Suivant leur équipement et leur expérience, leur vitesse d'action sera plus ou moins rapide. Le joueur détermine le type d'action à accomplir pour chacun des quatre héros. La caméra bouge avec de magnifiques plans 3D dynamiques. On a pu découvrir pour la première fois des magies en action et ça dépote sérieux ! On fait tourner les décors toujours comme dans Grandia I. Game Arts va désormais incorporer des effets spéciaux pour donner du réalisme à l'ensemble. Le jeu est compatible avec l'i-mode de NTT Docomo. Enfin, une alternative à Final Fantasy ?

LES INTÉRIEURS

ET QUE ÇA SAUTE !

ILLBLEED

Après un premier essai du nom de Blue Stinger sur la console de Sega, Climax Graphics signe son retour avec un second titre très original.

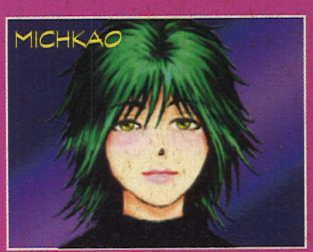
Lui, c'est pas votre ami...

DREAMCAST

● Climax/Automne

LES CANDIDATS

Il existe plusieurs personnages. On ne sait pas encore si on pourra librement choisir le sien.



Illbleed est une sorte de parc d'attractions construit par un milliardaire nommé Michael Noilze. Ce parc a coûté la bagatelle 550 millions de dollars à son promoteur! Alors que la plupart des gens s'amusent à aller voir une monstrueuse souris noire (elle-même richissime), notre milliardaire vous propose la chance de votre vie, celle de gagner la coquette somme de 1 million de dollars. Mais le hic est que pour avoir droit au pactole, vous devrez vous aventurer dans Illbleed. Un parc d'épouvante dans lequel vous aurez mille et une occasions de mourir atrocement avant d'espérer toucher le gros lot.

Crise cardiaque...

Pour le moment, aucun candidat n'a survécu à la visite. Le parc propose une tonne de décors plus lugubres les uns les autres. Il existe pas moins de 1 500 "Shock Event" (des sortes "d'attractions mortelles"). Certains peuvent vous tuer d'un seul coup. D'autres vous infligeront une telle terreur que vous risquez d'être terrassé par une crise cardiaque. Oui, vous devez absolument maintenir votre rythme cardiaque en dessous des 60 battements par minute. Pour vous aider dans votre entreprise, vous disposez de vos sens, qui apparaissent sous la forme d'une barre, la "Horror Monitor". Celle-ci comporte quatre éléments: la vue, l'ouïe, l'odorat et le sixième sens. En fonction de certains stimuli (bruits, odeurs, mouvements), ces quatre détecteurs s'affolent plus ou moins. Il est ainsi possible de repérer des pièges (Shock Event) et donc de les éviter. C'est la seule façon pour vous d'espérer survivre. Il existe cependant des lieux pour vous soigner.

... dans le grand public

On se déplace librement dans l'ensemble du parc. Graphiquement, on a droit à du tout bon et l'ambiance est réussie. Certaines scènes sont d'une violence extrême et risquent de causer bien des remous. Les divers persos bénéficient de mouvements réalistes (Motion Capture). Tout est fait pour provoquer la panique et le sentiment de terreur chez le joueur. De plus, une bonne dose de réflexion sera de mise. Pas de passages action insurmontables: le jeu est destiné au grand public malgré son contenu ultra violent. Un soft à suivre...

Là, vous avez chaud.

Oh, la belle gerbe!

Fuite à plat ventre...

Repose en paix.

Vous inspectez les lieux.

Un bruit suspect ?

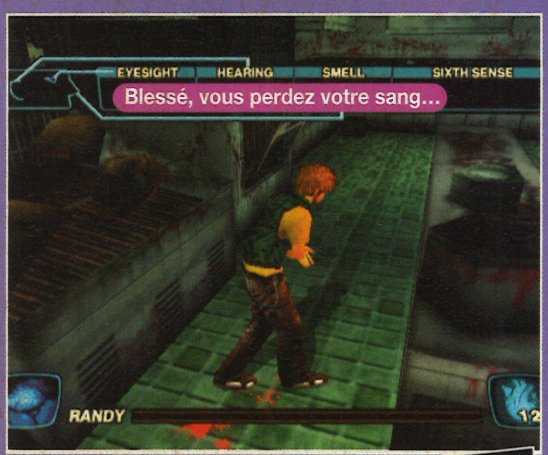
Le piège des couteaux... Miam !

Une main géante surgit de la fenêtre !

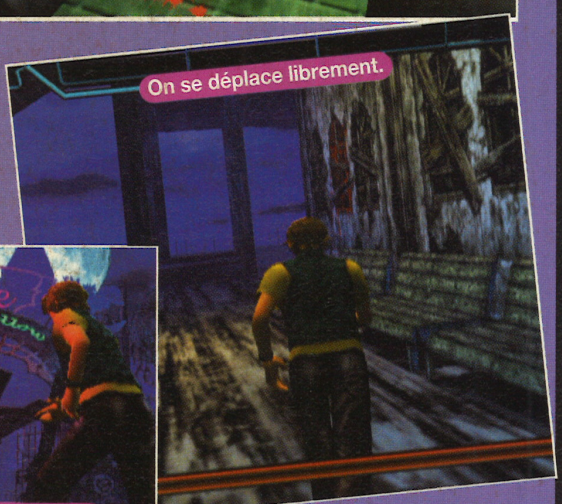
PETIT APERÇU...

Illbleed est une collection des lieux les plus terrifiants de la Terre. Ambiance stéréotypée mais garantie.

Ah ! Le coup du gaz empoisonné !



Blessé, vous perdez votre sang...


On se déplace librement.

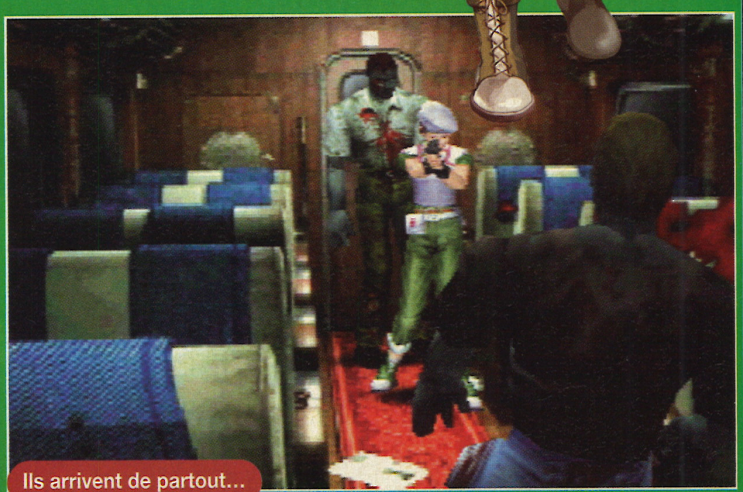
Bienvenue à Illbleed...

BIO HAZARD 0

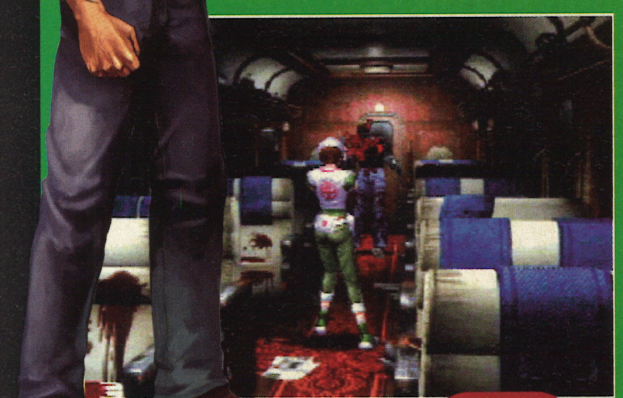
Bio Hazard 0, dont l'histoire est supposée s'être déroulée avant les événements de Bio Hazard 2, introduit un nouveau système de jeu permettant de redynamiser la série.

Nos deux héros se nomment Rebecca Chambers, du commando Stars Bravo, et Billy Cohen, un ancien militaire. Ce dernier se trouve en prison. Il est suspecté d'être l'auteur d'une série de 23 meurtres. Le scénario tourne essentiellement autour du devenir du commando Bravo et de l'histoire de Billy. Il n'y a plus "d'items box", mais il est en revanche possible de déposer les objets par terre. Ce qui veut dire que le joueur devra se souvenir exactement des endroits où il les aura laissés. On gère deux personnages en même temps, ils apparaissent alors tous les deux sur l'écran d'options. Le jeu comporte trois commandes de base: "Command" permet au joueur de faire suivre ou non l'un des personnages par l'autre; "Item" rend les échanges d'objets possibles, et "Change" inverse la sélection du personnage principal. Quand les deux héros sont réunis, le personnage non activé peut venir en aide à l'autre lors d'un combat. Cependant, pour débloquer certaines situations, il pourra s'avérer nécessaire de faire appel aux services de chacun séparément. Par exemple, s'il faut récupérer des objets clés à des endroits très éloignés, il sera plus judicieux d'envoyer chaque personnage en chercher un de son côté. En fait, rien remplace un bon travail d'équipe!

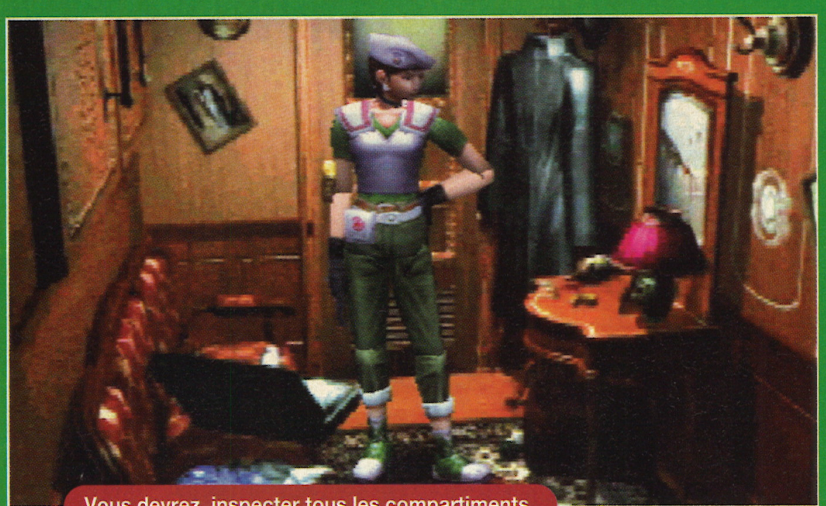
Il existerait des wagons à étage ?



Ils arrivent de partout...



Progressez wagon après wagon.



Vous devrez inspecter tous les compartiments.

NINTENDO 64

● Capcom/Été

ECLECTIC Multimedia

WWW.ECLECTIC-VG.COM
Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55

AVIS AUX PROFESSIONNELS

Une Gamme d'accessoires complète, de qualité & originales!

Sur DREAMCAST

NEW

Bientôt disponible!

Manette avec Moteur Vibrant INTEGRE et port "VMS" Design ergonomique et sympa! L'Ultime arme du joueur!

NEXUS 4 MI

NEXUS 16 MI

Des Cartes Mémoires de grande capacité & Connectables au PC pour l'échange de Sauvegarde par internet! Dispo en version 2M, 4M & 16 M!

NEW

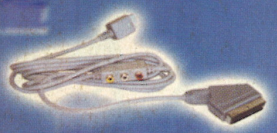
Nouvelle PUCE DREAMCAST en 4 fils! Pas de patte à désouder sur la carte, Montage Hyper Simple en moins de 10 minutes! 100% Compatible avec tous les titres et toutes les Consoles!

Boîtier de Couleur

Finie la mode du blanc! Colorez la DC!

Connectez les manettes PSX à la DC! Compatible avec les Vibrations!

Un Vibreur de qualité léger et puissant



Cable RGB Audio. Améliorez le rendu de votre image

Sur PSX

Connectez la manette PSX au PC! Compatible "Dual Shock"™

Boîtier de Couleur

Changez le look de votre PSX

Echangez les Sauvegardes entre les Memory Cards et le PC!

Sur GAME BOY

Une lampe flexible & modulable à souhait pour la Gameboy Color!

Vibration accentuée Son amplifié Piles rechargeables Mini-Stick

Des Prix alléchants, Des Conditions de paiement avantageuses... Contactez-Nous!

Les produits ECLECTIC Multimedia **sont disponibles chez:**

addon

Start Games www.stargames.com

Alliance Multimédia NEXT GENERATION

STOCK GAMES ACHAT-VENTE-ECHANGE

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

ZELDA NO DENSETSU "MUJURA NO KAMEN"

NINTENDO 64

Nintendo/27 avril

Voici enfin des nouvelles du second volet des aventures du jeune Link sur N64. On avait craint que ce titre tant attendu ne sorte que courant juin, mais le voilà fermement assis sur le 27 avril.

Pour clore l'ère de la 64 bits, le maître Miyamoto a décidé d'explorer plusieurs voies. Tout d'abord, vous n'avez que trois jours, dans le jeu, pour éviter le cataclysme annoncé (une lune qui menace de s'écraser sur votre planète). Le jeune Link devra donc déployer tous ses talents pour sauver son monde. Tous ses talents, car, c'est le deuxième point, il pourra changer de forme et acquérir de la sorte de nouveaux pouvoirs. Ces changements s'opèrent par le biais de masques, qu'il faudra trouver ou acheter. Ils ne sont pas sans danger, car ils conservent chacun les souvenirs de leurs propriétaires originaux dont certains ont, apparemment, connu des destins tragiques. Il sera intéressant de voir en quoi ils vont influencer le comportement du héros.

Une totale liberté...

Le troisième point important réside dans la totale liberté dont jouit le joueur. En effet, le jeu évolue en temps réel durant les trois jours de l'aventure. Certains éléments sont indépendants, comme la météo et les saisons (oui, ça va pas mal bouger durant ces trois jours !). Il y aura aussi des événements fixes qui auront lieu à des moments et dans des lieux précis. Le joueur pourra cependant construire sa quête en toute liberté et choisir une voie plutôt qu'une autre. Certes la fin est unique, mais la variété des péripéties devrait être au rendez-vous.

Le présence de la musique a encore été renforcée, car, en plus de l'ocarina, Link pourra jouer d'autres instruments. Enfin, sa monture, Epona, pourra être chevauchée avant d'avoir atteint l'âge adulte.

... pour un nouveau challenge

Basé techniquement sur le premier volet, ce nouveau Zelda devrait réussir à offrir un nouveau challenge. Certes, les graphismes sont vieillissants, mais l'intérêt devrait être à la hauteur. A n'en pas douter, la future version Dolphin devrait puiser dans les enseignements tirés de ce "Mujura no Kamen". Enfin, pour être complet, précisons que le jeu est compatible avec le Jolt Pack et la cartouche Ram 4Mb.

Les textures ont gagné en richesse.

Sous cette forme, la Force est avec vous.

Ces plantes sont partout !

Le système de "lock" (verrouillage de la cible) est toujours là.

Vos armes et aptitudes changent.

Le programme reste en gros le même que dans Ocarina of Time.

Le temps est compté ! Trois jours !

Les cinématiques sont en 3D temps réel.

La taille ne joue pas en votre faveur.

SQUARESOFT®

Serez-vous Le Digne Héritier De Votre Dynastie ?

Entrez dans le monde de SAGA FRONTIER™ et participez à la fantastique quête d'une
Tout au long de votre aventure, vous rencontrerez toutes sortes d'amis et d'ennemis, vous vous
A travers un scénario complètement original, incarnez Gustav et la famille Knight pendant

Le guide stratégique de

(c)1999,2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logo are regsitred trademarks of Square Co., Ltd. SAGA FRONTIER is a trademark of Square Co., Ltd. "PlayStation" and the "PlayStatio

famille pour retrouver et capturer un œuf mystérieux aux pouvoirs maléfiques.
initierez aux attaques magiques et aux combats à la main, et utiliserez toutes sortes d'armes.
plusieurs générations, ainsi que d'autres compagnons et préparez-vous à la bataille !

SAGA FRONTIER est disponible

SaGa FRONTIER™ II

Saga Frontier 2

www.sagafrontier2.co.uk

logo are trademarks of Sony computer entertainment Inc.

UNE GAMME COMPLETE

DATEL GAME PRODUCTS

Action Replay Professionnel™

*Bidouilleur de jeux
*Permet de sauvegarder vos parties.
*Trichez avec les trucs et astuces, même avec les derniers jeux sortis.

CHEATWARE by Datel
WWW.CODEJUNKIES.COM

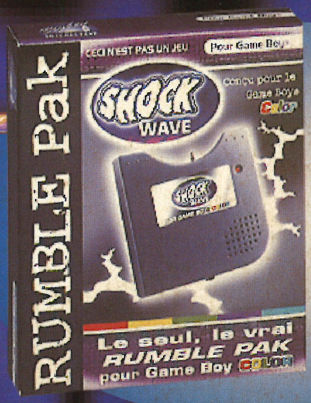
Carte mémoire

FACILE d' Attraper et de saugarder tous les pokemons™

NOUVEAUTE !

*Mémoire de 8Mo
*Capacité: jusqu' à 100 sauvegardes
*Utilise les techniques de mémoire flash
*Menu convivial
*Pour Game boy Color™ et Pocket™

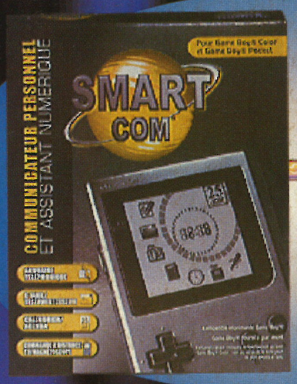
Vibreur Game Boy Color™



*Analyse les signaux audio pour les convertir en vibrations
*Haut-parleur incorporé pour amplifier le volume
*Prise casque
*Fonction avec 2 piles AAA(non fournies)
*Disponible en version Game Boy Pocket™

NOUVEAUTE !

Smart Com™



TRANSFORMEZ VOTRE GAME BOY™ EN ASSISTANT PERSONNEL DE COMMUNICATION DIGITAL

*Calendrier / Agenda
*Calculatrice
*Télécommande (TV et Magnétoscope)
*Horloge / Alarme
*Carnet de notes
*Mémo-dialer
*E-mail (valable uniquement sur Game Boy Color™)

*Game Boy , Game Boy Color et Pocket, ainsi que Pokemons sont des marques déposées par NINTENDO

Bigben INTERACTIVE

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

NEWS

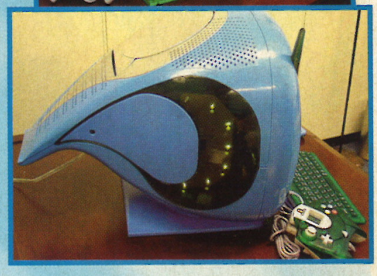
ChuChu Rocket	DC	65
Colin McRae Rally	PS	63
De Sang Froid	PS	51
Dragon Valor	PS	51
Drakan	PS2	68
Driver 2	PS	48
Dropship	PS2	70
Formula One 2000	PS2	70
Giga Wings	DC	53
Les Fous du volant	DC	62
Magical Racing Tour	PS	63
Need For Speed : Porsche 2000	PS	54
Nightmare Creatures	PS/DC	52
Operation : Winback	N64	53
Plasma Sword	DC	64
Reel Fishing 2	PS	58
Ronaldo V-Football	PS	55
Sega World Wide Soccer 2000	DC	64
Super Magnetic Neo	DC	59
The Getaway	PS2	69
Tony Hawk Pro Skater	DC	59
Toy Story 2	DC	64
Vagrant Story	DC	60
V-Rally : Expert Edition	DC	55
WipEout Fusion	PS2	69
World Touring Car	PS	62

Numéro 100 égale 100 fois plus de news, ou presque. Vous trouverez de quoi fêter dignement ce numéro exceptionnel. D'abord, les 99 couvertures qui ont précédé ce numéro historique de Consoles+ défileront sagement dans l'ordre, en bas des pages. Ensuite, tout en haut, des petites phrases sous forme de télex rappelleront ce qu'on a pu écrire par le passé. Bonne rigolade !

*** M. HIROSHI YAMAUCHI (PRÉSIDENT DE NINTENDO JAPON) A LÂCHÉ QUELQUES INFOS AU SUJET DU DD64 : "NOUS ALLONS SORTIR À NOËL LE DD64, QUI PERMETTRA AU JOUEUR DE REMPLACER LES PERSONNAGES ORIGINAUX D'UN JEU AVEC D'AUTRES VIA UN MODEM ET, PLUS TARD, PAR COMMUNICATION SATELLITE." (CONSOLES+ 66 – JUIN 1997) ***

SEGA FORUM

■ **DCTV.** Fuji-TV vient de présenter un modèle de téléviseur-Dreamcast au Japon. Le tout s'appelle CX-1 et nous rappelle le bon vieux temps, quand Sharp avait fait de même avec une Super Famicom, dans une télé de 21 pouces. On retrouve tous les attributs de la console et une foule de connexions à l'arrière, ainsi qu'une télécommande pour piloter l'engin. Un OS original permettra de surfer sur les programmes télé. Le design est d'un goût spécial, mais étant fabriqué en série limitée à quelques dizaines de milliers d'unités, voici un objet de collection intéressant. Son prix devrait avoisiner les 3000 francs.



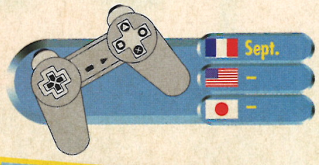
■ **INTERNET ENCORE.** Sega planche sur un adaptateur Ethernet pour la Dreamcast. Le but est de rendre la console compatible avec les réseaux à haut-débit de type ADSL. Toutefois, il faudra disposer du modem adapté pour s'en servir. Date de sortie non communiquée.

■ **INTERNET TOUJOURS.** Quake III Arena sera jouable en ligne dès cet été sur Dreamcast! Une nouvelle qui a fait l'effet d'une bombe. Pour ceux qui ne le connaîtraient pas, Quake III Arena est le Doom-like PC à la mode, et sur lequel Niiico et Switch règlent leurs comptes régulièrement.

DRIVER 2

Entre Bullit et Starsky

Un des plus gros succès sur Playstation est déjà en chantier. Beaucoup de rumeurs ont circulé à propos de Driver 2. Ce mois-ci, Infogrames a enfin montré officiellement le jeu vedette de Reflections.



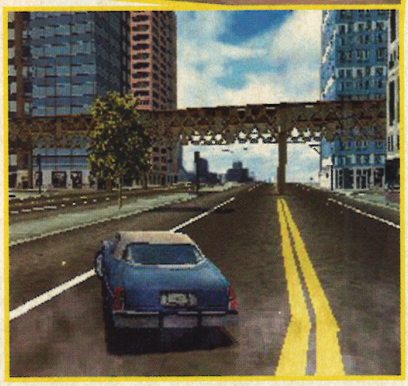
Pour ceux qui ne connaissent pas le fabuleux Driver, en voici un bref résumé. Au volant de voitures mythiques comme la Ford Mustang ou les taxis jaunes de San Francisco, un flic infiltré chez les truands devait vadrouiller à travers des villes entières, pour réaliser des missions sans se faire arrêter par ses collègues. Pour ce deuxième épisode, c'est toujours Reflections, une équipe composée en partie de développeurs responsables de Destruction Derby 1 et 2, qui s'occupe de la réalisation.

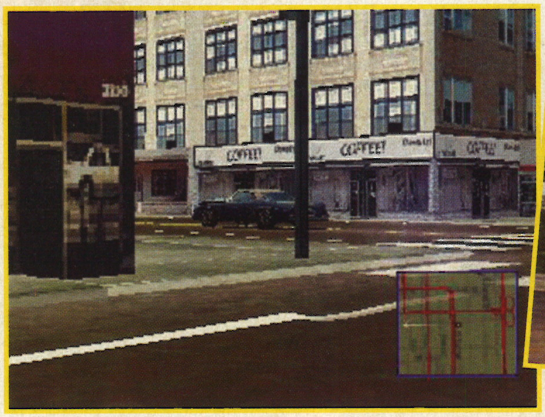
Nouvelles frontières

L'idée des villes à explorer a été conservée. Par contre, on oublie San Francisco, Los Angeles, Miami ou New York, et en route pour des cités légendaires, comme Chicago et Las Vegas aux USA, La Havane à Cuba, ou Rio de Janeiro au Brésil. Des villes triées sur le volet pour leur pittoresque et, surtout, leur parfum singulier. On retrouvera ainsi les éléments emblématiques de chaque lieu, comme, par exemple, à Rio de Janeiro, le Corcovado (avec la statue du Christ qui domine le lac Rodrigo de Freitas. Dans le premier Driver, les virages étaient très souvent à angle droit, car l'action se déroulait dans des villes américaines sagement quadrillées. Cette fois-ci, le challenge est beaucoup plus relevé, car les villes choisies (sauf Las Vegas) sont construites de façon plus "bordélique" et tortueuse.

Carnaval à Rio

Pour cet épisode, la principale innovation concerne les déplacements des personnages. Ils ne seront plus enfermés dans la voiture. Ils pourront la quitter, et rejoindre un autre véhicule plus loin, à pied. Cette nouveauté implique bien plus de variété dans les missions. On pourra, par exemple, se planquer et épier les ennemis avant de les poursuivre. De ce fait, les personnages ont pris beaucoup plus d'importance. On aura le choix entre plusieurs individus aux looks ravageurs, comme Salamon Caine, le mafieux chauve en costard blanc; Jericho, un tueur coiffé en brosse armé de gros guns et habillé d'un long imper; ou Tobias Jones, le soul man à lunettes noires. De quoi baver d'impatience.

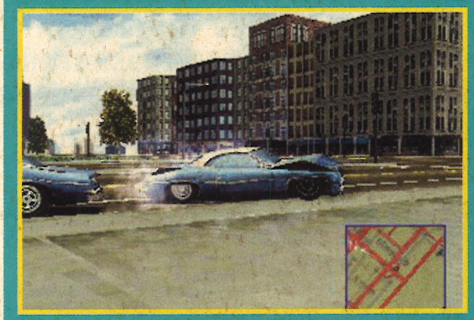


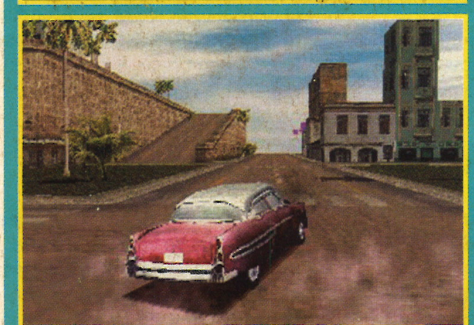


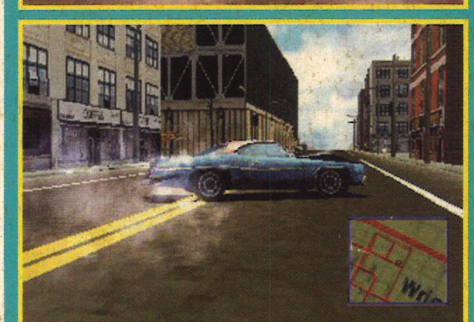
N°1. SEPTEMBRE 91 N°2. OCTOBRE 91 N°3. NOVEMBRE 91 N°4. DÉCEMBRE 91 N°5. JANVIER 92 N°6. FÉVRIER 92

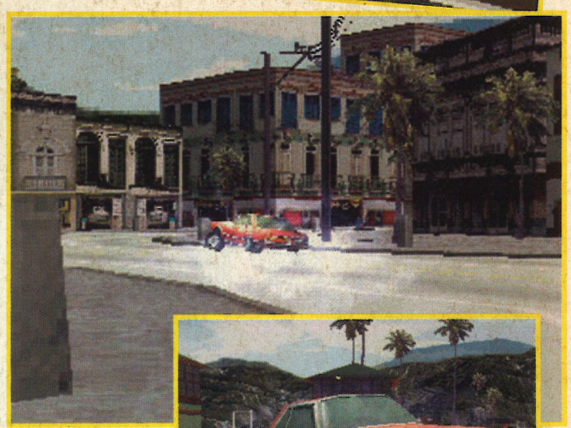
PILOTAGE

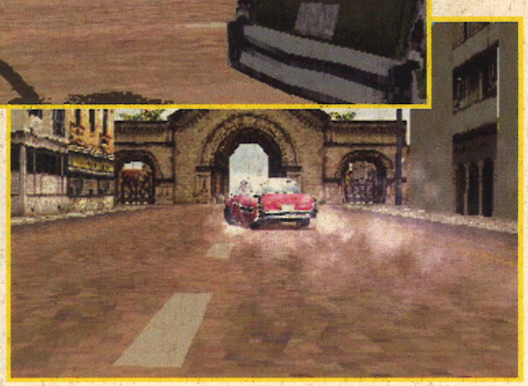
Conduire les voitures dans le premier volet était un vrai plaisir. On pouvait réaliser plein de manœuvres dangereuses en ville. Dérapages, "burn out", slalom, etc. Dans Driver 2, ça sera la même chose. En voici la preuve par l'image.











N°7. MARS 92 N°8. AVRIL 92 N°9. MAI 92 N°10. JUIN 92 N°11. JUIL./AOÛT 92 N°12. SEPTEMBRE 92

SEGA FORUM. 2

■ **SEGA PROVIDER.** Lundi 3 avril, Sega US a créé Sega.com (pour faire "hype", prononcez: "Sega dot com"). Avec cette nouvelle filiale, Sega se lance comme fournisseur d'accès Internet. La création du réseau SegaNet est prévue pour septembre 2000. Et comme cadeau de bienvenue aux abonnés les plus motivés, Sega a même décidé "d'offrir" une Dreamcast avec un clavier. Ceux qui en possèdent déjà une auront une réduction d'environ 1350 francs. La seule condition pour en profiter est de s'abonner deux ans. L'abonnement mensuel est de 150 francs environ. Soit: 150 x 24 = 3600 francs. Aux USA, une Dreamcast coûte environ 1350 francs et le clavier, 170 francs. Ce qui fait au total, un peu plus de 1500 francs. Finalement, ce n'est pas si intéressant, en sachant que d'autres offres Internet aux USA sont beaucoup plus avantageuses. Quoi qu'il en soit, pour ce prix, Sega promet aux Ricains des services nickel-chrome, avec des accès rapides et performants.

■ **DREAMCAST SUR TOUS LES FRONTS.** Encore des bonnes nouvelles pour les possesseurs de Dreamcast: Sega a l'intention d'équiper sa machine afin de lui permettre de lire des fichiers MP3 dans un proche avenir.

■ **TAXI 2.** Le jeu tiré du film ne devrait pas tarder à sortir. C'est prévu sur Dreamcast et, bien sûr, ce sera un jeu de course, au volant de la fameuse 406 Peugeot.

■ **CASTLEVANIA DC VANNÉ.** Konami a suspendu le développement de Castlevania Resurrection sur Dreamcast. Priorité à d'autres projets. On n'en sait pas plus!

*** "NINTENDO PROJETTE D'AVALISER UN PROJET CETTE ANNÉE QUI PERMETTRA AU JAPON DE JOUER EN LINK VIA UNE LIAISON TÉLÉPHONE ! EN EFFET, IL SUFFIRA DE BRANCHER SA GAMEBOY SUR UN PHS (NORME TÉLÉPHONIQUE AU JAPON) POUR JOUER AVEC UN AMI À DISTANCE." (CONSOLES+ 56 – JUILLET/AOÛT 96) ***

PHOTOMATON

LES ABSENTS N'ONT PAS TOUJOURS TORT.
Tout le monde n'était pas là pour la photo de groupe. Voici donc les absents, qui font aussi partie de l'équipe.

Nathalie, SR toute fine, mais pas quand elle est en cloque. De son ventre est né, le 22 mars dernier, Milo, un beau bébé tout mignon. Le petit homme à ses côtés, Benjamin, est le grand frère de Milo.

Virginie, maquettiste, vient d'avoir son premier bébé. Matéo est né le 29 mars, et c'est déjà un noctambule. Il a vu le "jour" à 0 h 58 exactement.

Suzie, petite maquettiste, ne manque pas de caractère. Elle vient de mettre au monde Samuel, ce 25 décembre 1999, un adorable bébé, taille XL.

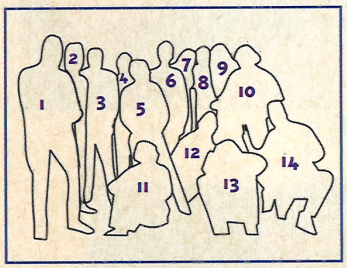
Laurent, maquettiste tout frais, porte un nom dont l'orthographe est impossible à retenir. Regardez dans l'ours... En plus de cela, il cherche souvent la petite bête pour payer le moins d'impôts possible.

Anne-Sophie, nous a expliqué que son rôle est de s'occuper de la mercatique du magazine. Comprenne qui peut. Nous, on n'a toujours pas capté le concept...

SPÉCIAL NUMÉRO 100

La photo de l'équipe

A l'occasion du numéro 100 de Consoles+, on en profite pour vous montrer la tronche de toute l'équipe, pas seulement des testeurs. Les maquettistes (qui mettent en page les textes et traitent les images), les secrétaires de rédaction (qui s'assurent que les textes sont cohérents), notre chère Juliette (qui materne la plupart des testeurs), la pub (qui nous ramène des sous), tout le monde !



1• AHL, notre chef à tous, s'assure que tout fonctionne bien dans l'équipe. C'est une véritable encyclopédie du jeu vidéo sur pattes.

2•OLIVIER, notre directeur de pub préféré, nonchalant, a toujours le sourire immuable sur sa moto Aprilia.

3•GAMBAS, un de nos SR adorés, s'occupe aussi de bonnes œuvres à Notre-Dame-d'Allençon, du côté d'Angers, son pays natal.

4• IVAN le rouge, notre SR en chef. Sa plus grande passion : courir après les papages et mettre la pression aux maquettistes.

5• CLARISSE, notre chef de pub, ne manque pas de charme pour amadouer les annonceurs. Femme à poigne, elle sait les tenir...

6• OLIVIER, alias le Bichon, est notre premier maquettiste. Exact ! Le bougre a réussi le challenge de scanner les 100 couves de C+... Sa grande passion : mettre la pression aux SR.

7• JULIETTE, la plus ancienne de l'équipe, est notre assistante de rédaction de choc. Ne la fâchez pas, elle pourrait vous insulter en hollandais.

8• SWITCH, testeur, entre les deux canons de la rédaction. Y a-t-il encore besoin de vous présenter ce "tombeur" des pistes ?

9• SEGHIRA, depuis qu'elle est là, ne nous a pas accordé de répit. Cette maquettiste joviale rythme nos journées de son rire inimitable, et "elle le vaut bien".

10• PATOU, un autre maquettiste, est le meilleur ami de tout le monde. Du coup, c'est lui qui a le Mac le plus puissant de l'étage. Comme quoi, il faut savoir se faire des amis dans la vie.

11• GIA, notre chef de rubrique de choc, est toujours en retard pour rendre ses news. Normal, elle est toujours en Chine, à LA, à Londres, à Hongkong. Et dire qu'elle se plaint encore...

12• NIICO, le copain de tous les éditeurs de jeux, le grand charmeur tombeur de ces dames, le Don Juan de l'étage. Mais ne rêvez pas, Mesdames, il est déjà amoureux, et il va bientôt être papa.

13• ZANO, un de nos récents bizuts. Pour fêter son arrivée, il s'est pris à la suite les soluces de Pokémon et de Tomb Raider IV. Depuis, il ne s'en est toujours pas remis.

14• KAEL, notre nouveau testeur gratos. Ses sports favoris : foutre le bordel sur tous les bureaux, et fayoter auprès des éditeurs de jeux. Pas banal, le petit, euh pardon, le grand...

N°13. OCTOBRE 92 N°14. NOVEMBRE 92 N°15. DÉCEMBRE 92 N°16. JANVIER 93 N°17. FÉVRIER 93 N°18. MARS 93

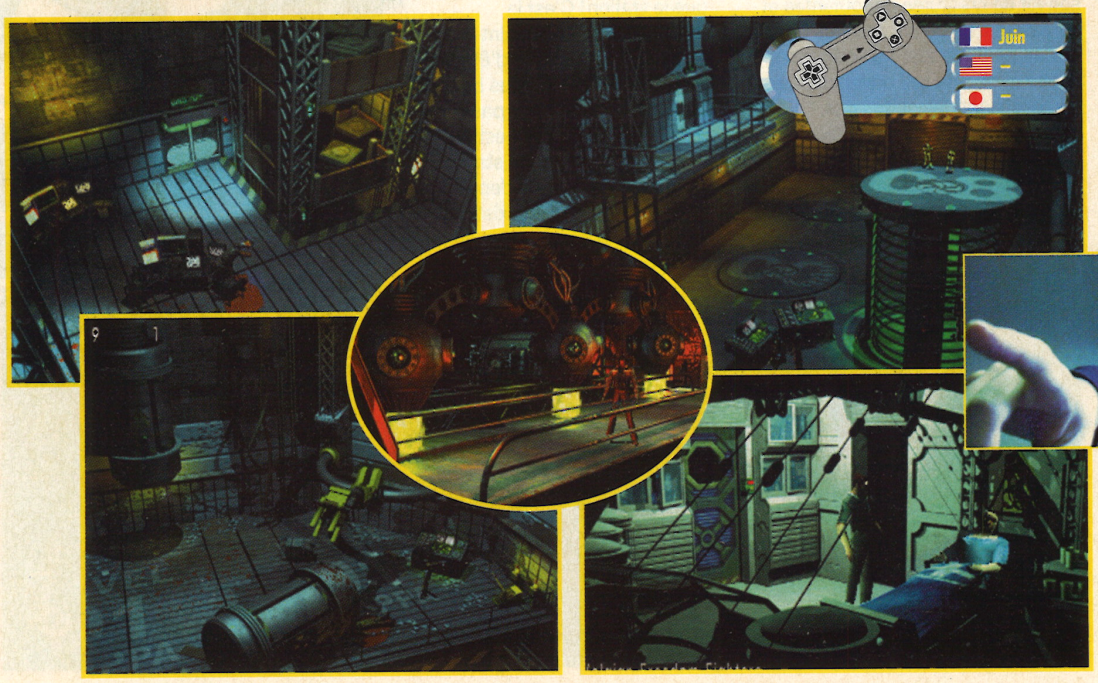
DRAGON VALOR

Namco revient aux sources. Dragon Valor est en fait la suite d'un de ses vieux jeux, Dragon Buster (présent dans Namco Museum Vol. 2). Vous incarnez un jeune chasseur de dragons qui souhaite venger sa sœur. Cette suite est un mélange d'action-RPG et de beat-them-all à scénarios multiples. L'aventure n'est pas linéaire et, selon vos choix et les lieux visités, l'histoire sera différente. Bien sûr, la magie et les combats seront d'une importance capitale.

DE SANG FROID

Sang chaud, cadavre froid

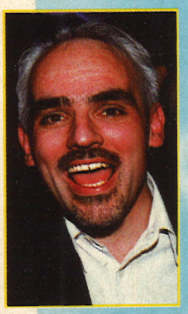
De Sang Froid n'est autre que le nouveau jeu de Revolution Software, qui avaient déjà signé la série des Chevaliers de Baphomet. Les voilà maintenant occupés avec un titre en 3D, au graphisme époustouflant. Ce sera un jeu d'action, inspiré des polars cinéma. L'histoire fera souvent appel aux flashbacks et à des allers-retours du passé au futur. Enfin, les scènes cinématiques seront d'une importance capitale. Surtout, elles se mélangeront aux séquences de jeu sans accrocs.



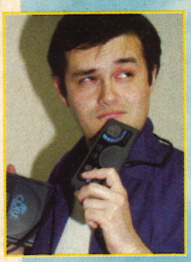
N°19. AVRIL 93 N°20. MAI 93 N°21. JUIN 93 N°22. JUIL./AOUT 93 N°23. SEPTEMBRE 93 N°24. OCTOBRE 93

PHOTOMATON 2

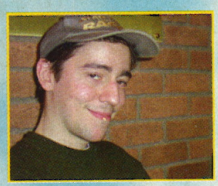
■ SUITE DE NOS ABSENTS.



Vincent, ben c'est le chef du chef. Pas trop le droit de se moquer de lui... Mais remarquez ses deux superbes rangées de dents blanches. De quoi séduire le plus grincheux des financiers.



Kagotani nous rapporte tous les mois des scoops en direct du Japon. Il est japonais. Il est marié avec une japonaise, Taeko. Et il a même des toilettes niponnes avec plein de boutons.



Cheub, l'homme à soluce, ne voit plus le jour depuis qu'il a sa PS2. La casquette vissée sur la tête, il s'est découvert une passion pour Drumania depuis peu.

Toxic, testeur fougueux, physique de jeune premier et discours soutenu. Et en plus, il joue de la guitare dans un groupe. Bref, il a tout ce qu'il faut pour plaire aux dames.

Karak, on ne le voit pas beaucoup, mais il est présent dans tous les numéros. C'est lui qui a "croqué" tous les testeurs. C'est lui le responsable des petits dessins qui animent les avis. Attention, fou de manga, il travaille actuellement d'arrache-pied sur sa propre BD.

*** "SONY AURAIT PASSÉ SON NOUVEL ACCORD AVEC NINTENDO. EXIT LE MODÈLE QUI DEVAIT SORTIR AVANT L'ÉTÉ ! SONY TRAVAILLERAIT SUR UN NOUVEAU PROTOTYPE. CELUI-CI DEVRAIT ÊTRE COMPATIBLE AVEC LES CARTOUCHES DE LA SFC ET AVEC LE SFC CD-ROM ! [...] UNE DATE EST PRÉVUE EN NOVEMBRE, SI TOUT VA BIEN, OU BIEN EN MARS 93." (CONSOLES+ 7 – MARS 92) ***

MULTIPLA

■ **MICRO BD.** Les petits personnages de Micro Maniacs n'ont pas fini de faire parler d'eux. Désormais, leur petite tête apparaîtra aussi dans une série d'illustrés. Voici la couverture du premier épisode, bientôt chez vos revendeurs préférés.

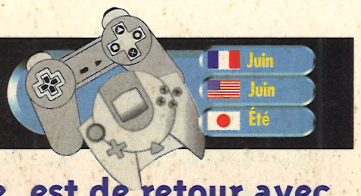
■ **TIMBRÉS.** Les Américains sont tellement fondus de jeu qu'ils le montrent au monde entier. La Poste yankee vient d'éditer un timbre sur le thème des jeux vidéo. On y voit des enfants (Niiico et Gia ?) en train de jouer à Defender sur Atari 2600.

■ **SYPHON BOUCHÉ.** Attention, il ne vous reste plus que quelques jours. Du 7 au 30 avril, un concours Syphon Filter 2 vous permettra de gagner des séjours au KGB. Non, ce n'est pas une blague. Les petits malins qui voudront visiter les caves de la Loubianka avant d'aller au goulag devront se connecter sur le site: www.playstation.tm.fr Bonne chance.

■ **T'AS VU TA TRONCHE ?** Toujours dans le registre des concours délirants, www.abcool.com un site Internet de vente en ligne de jeux et de jouets, est à la recherche de vos grimaces les plus folles. Cette compétition qui se déroule du 15 avril au 15 juin est divisée en deux catégories: les plus de 13 ans et les moins de 13 ans. Les tronches les plus terrifiantes gagneront un appareil photo Polaroid.

NIGHTMARE CREATURES 2

La momie rasta



Kalisto, la petite boîte bordelaise qui monte, est de retour avec Nightmare Creatures 2. Vu le créneau visé, ce jeu risque bien de faire scandale dans les mois à venir...

Si vous aimez l'hémoglobine sur les murs, le sang qui gicle, les boyaux à l'air et les monstres répugnants, Nightmare Creatures 2 devrait étancher votre soif de gore. L'action se passe aux alentours de 1934, c'est-à-dire cent ans après le premier épisode. Le nouveau héros est un ancien aristocrate, emprisonné et torturé par le méchant du premier volet. Malgré ses chaînes, il s'évade de sa cage, et décide de se venger de son bourreau en le hachant menu comme chair à pâté. Mais avant, il devra traverser environ neuf niveaux, dont les dimensions sont, paraît-il, beaucoup plus vastes que ceux du premier Nightmare Creatures.

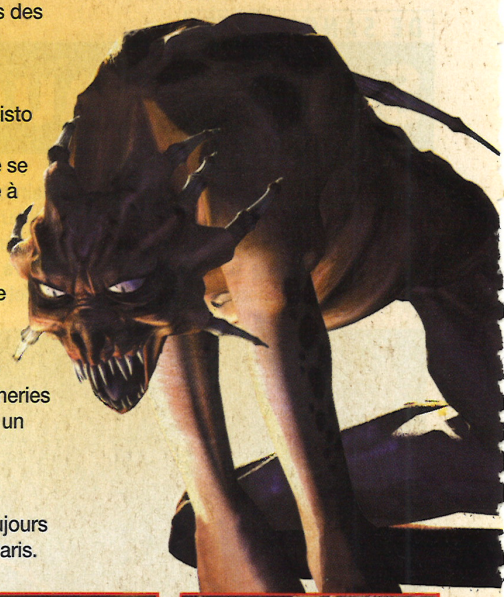
Hémoglophile

Dans ce jeu d'action en 3D, l'ambiance prime avant tout, avec son lot de créatures dégoûtantes et agressives. Le héros, pas très beau lui non plus, est armé d'une grosse hache et trucide ses adversaires en leur assénant des coups pas vraiment retenus. Avec certaines combinaisons de touches, il pourra même sortir des Fatalités pour finir un ennemi en le décapitant, en le démembrant ou bien encore, en l'étranglant. Un trésor de finesse, donc, assorti à l'accoutrement du personnage principal. Ses années passées en prison lui ont incontestablement occasionné des séquelles irréversibles, autant physiques que psychologiques. Bandé de partout, avec sa silhouette longiligne et son cuir chevelu défaillant, il n'hésitera pas à se défouler sur ses "victimes", même après leur dernier souffle, dans des cris rauques à glacer le sang.

Métro, bobo, hosto

A part toutes ces horreurs, Kalisto nous a promis un jeu riche en exploration. La première partie se passe à Londres et la seconde à Paris, entre la Tour Eiffel et le cimetière du Père Lachaise. Il y a même un passage dans le métro, et pas dans n'importe quelle station ! C'est la mystérieuse station Saint-Martin qui a l'honneur d'être le théâtre de la plupart des boucheries du jeu. Ne la cherchez pas sur un plan de métro, elle n'y est pas indiquée. En fait, cette station fantôme a été fermée depuis longtemps, mais elle existe toujours sous terre, dans le centre de Paris.

A la question: "Sera-t-il aussi dur que le premier épisode ?", la réponse a été un "non" ferme. Apparemment, ce problème a préoccupé Kalisto. Les sauvegardes se feront tout au long des niveaux, et non plus seulement à la fin. Enfin, on disposera de cinq Continus pour finir chaque niveau. Un réel effort qu'on apprécie. Et comme, en plus, c'est un jeu français, alors...



*** "LA GAME GIRL N'EXISTE PAS ! C'ÉTAIT DE L'HUMOUR ! LE NOM DE LA PORTABLE COULEUR N'EST PAS ENCORE CONNU. ELLE RISQUE FORT DE S'APPELER LA GAME BOY COULEUR, TOUT SIMPLEMENT." (CONSOLES+ 9 – MAI 1992) *** "LA 3DO : LA MACHINE ULTIME POUR LE JEU" (CONSOLES+ 19 – AVRIL 1993) ***

OPERATION : WINBACK

Dans le registre infiltration en douce, Operation : Winback fait une entrée en fanfare sur la N64. Vous incarnez un agent des forces spéciales et votre but consiste à pénétrer dans les bases ennemies, le plus discrètement possible, pour y remplir des missions spécifiques. Comme dans Tenchu, le héros peut se plaquer contre les murs pour épier l'ennemi, et sortir au dernier moment en dégainant. Mais attention à ne pas se faire descendre trop rapidement !

GIGAWING

Chicken Wings au sushi

Aux commandes d'un des quatre vaisseaux au choix, le pilote en herbe qui sommeille en vous devra traverser sept niveaux pour finir ce shoot'em up en 2D. Chaque vaisseau a sa propre panoplie d'armes. Par exemple, "Ruby" est capable d'envoyer huit missiles en même temps, mais son déplacement est plus lent. Seul ou à deux simultanément, essayez de survivre en slalomant entre les trois milliards de missiles. La difficulté est au rendez-vous, mais la version japonaise proposait déjà des Continus infinis. Ce qui cassait inévitablement sa durée de vie. Qu'en sera-t-il pour la version officielle ?

N°35. SEPTEMBRE 94 N°36. OCTOBRE 94 N°37. NOVEMBRE 94 N°38. DÉCEMBRE 94 N°39. JANVIER 95

La meilleure **simulation** de management **de foot**

- ***Le seul jeu à proposer 5 ligues :*** France, Espagne, Italie, Angleterre et Allemagne.
- ***Tous les transferts actualisés de la saison 99/00 :*** 300 équipes, 5500 joueurs...
- ***Un contrôle total de votre club :*** négociez vos transferts, gérez l'intégralité de vos finances, définissez vos propres tactiques...
- ***Une interface ultra simplifiée !***
- ***Visualisation de tous les matches en 3 D.***

PlayStation

PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © Infogrames 2000. All rights reserved - © 2000 Canal+ Multimedia - PremierManager is a registered trademark of Gremlin Interactive Ltd. All Rights Reserved.

INFOGRAMES

*** "UN JEU QUE JE PEUX PAS SENTIR. C'EST TOMB RAIDER, AVEC CETTE LARA CROFT TOUJOURS À MOITIÉ À POIL... CELLE-LÀ, POUR LA FAIRE BOUGER, IL SUFFIT D'APPUYER SUR UN BOUTON, ALORS ÉVIDEMMENT, LES MECS EN REDEMANDENT. QU'ON NOUS FASSE UN TARZAN UN PEU HOT, C'EST ÇA QU'ON ATTEND !" (CONSOLES+ 66 – JUIN 97) ***

SONY FORUM

■ **ET LA PS2 ALORS ?** Pendant que SCEI pulvérise ses records de vente avec 1,2 million de machines vendues à ce jour au Japon, les éditeurs paient les pots cassés de la guerre qui les opposent avec le DVD vidéo. Seuls 25 % des acheteurs de la PS2 ont pris Ridge Racer V en même temps. Les éditeurs pensaient se refaire une santé avec le lancement de la machine en vendant un maximum de jeux. Malheureusement, on sait désormais que "nouvelle console !!!" n'entraîne plus automatiquement de grosses ventes. Nintendo et Microsoft sont prévenus. C'est d'autant plus grave que la baisse des ventes au Japon continue. Surtout que les coûts de production des jeux ont grimpé !
Voici les chiffres de vente de chaque titre PS2:
- Ridge Racer V : 350 000
- Kessen : 170 000
- Street Fighter EX3 : 120 000
- Eternal Ring : 70 000
- Drum mania : 68 000
- Fantavision : 49 000
- A6 : 32 000
- Shogi Millenium League : 21 000
- Stepping Selection : n'est même pas rentré dans le Top des ventes.

■ **PAS 100% BACKWARD.** Sony a publié une liste de jeux PS sortis au Japon incompatibles avec la PS2. En voici la liste:
- Aidoru Promotion
- Densha Daisuki Purareru Ga Ippai
- Dragonbeat
- Formula One' 99
- Gallop Racer
- Gradius Deluxe Pack
- Konya Mo Senryobako! 2000
- Monster Farm
- Namco Museum Encore
- Not Treasure Hunter
- Ongaku Tsukuuru Kanadeeru 2
- Oukyuu No Hihou: Tension
- Susume Kaizoku
- Tou Plan Battle
- Tsuiridou Keiryu Kohen
- Virtua Pachisuro EX
- Virtua Pachisuro V
- Wing Commander III

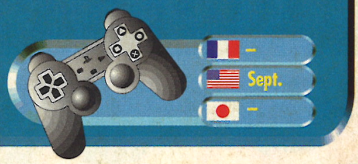
CONSOLES PUB !

Coca Cola

A l'occasion de la présentation de FFIX au Japon, Square s'est associé à Coca Cola pour une promotion mutuelle, en réalisant un spot tout en images de synthèse. Ça baisse le coût de la campagne de publicité. On y voit les héros, Zidan et Vivi, pourchasser une capsule de Coca Cola, qui finit par disparaître dans un éclair de lumière. Pour Coca, c'est aussi une occasion d'essayer de récupérer sa place de leader au Japon. L'Américain est actuellement écrasé par Pepsi qui possède la licence "Star Wars Episode 1".

ESPN X-GAMES SNOWBOARDING

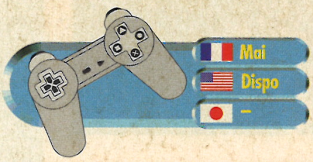
ESPN X-Games Snowboarding sera le deuxième jeu de snowboard sur PS2, après celui d'EA Sports. Toutes les disciplines seront présentes : boardercross, slopestyle, freeride, Big Air et Halfpipe. Chose agréable, on pourra surfer sur des flancs entiers de montagne, sans se soucier d'un circuit particulier, tel un vrai snowboarder solitaire.



NEED FOR SPEED : PORSCHE 2000

Mon porte-clé Porsche...

Need For Speed 5 ne sera pas un vulgaire numéro. Dans ce nouveau volet, seul Porsche est représenté. Le déroulement de jeu est proche de Gran Turismo 2, avec des permis et des championnats. Le mode Chase est toujours là. On pourra encore se tirer la bourre avec les forces de l'ordre.

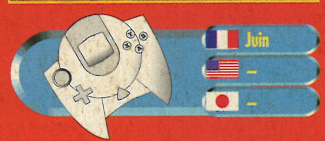


RONALDO V-FOOTBALL
Bossa nova foot!

Le nouveau jeu de foot d'Infogrames sera placé sous le signe des fêtes brésiliennes. Avec un tel patronyme, Ronaldo V-Football a intérêt à assurer. La maniabilité se veut intuitive. Pas besoin d'être un adepte du foot virtuel pour le maîtriser. Ensuite, les musiques salsa et les commentaires en brésilien seront là pour donner plus de vie aux parties (même si on n'y comprend rien). En plus des 64 équipes de base, on pourra en diriger d'autres au fil des compétitions.

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Enfin une version jouable de la prochaine bombe d'Infogrames sur Dreamcast. Le graphisme est d'une grande finesse et on apprécie certains détails amusants, comme le photographe qui fuit quand on arrive à toute vitesse. Quand la voiture ne heurte aucun obstacle et continue sur sa lancée sans être ralentie, on ressent une impression de vitesse hallucinante. Reste à savoir si cela sera conservé dans la version finale.



N°42. AVRIL 95 N°43. MAI 95 N°44. JUIN 95 N°45. JUIL./AOUT 95 N°46. SEPTEMBRE 95 N°47. OCTOBRE 95

TOP

PÉRIODE DU 21/02 AU 19/03 AU JAPON.

■ **TOP 10 DES MEILLEURES VENTES :**

1 - Ridge Racer V (PS2) : 233400
2 - Kessen (PS2) : 100000
3 - Street Fighter EX3 (PS2) : 76000
4 - Trade & Battle Card Hero (GBC) : 70000
5 - Beatmania Append 5th MIX (PS) : 66000
6 - Drum mania (PS2) : 43000
7 - Eternal Ring (PS2) : 42000
8 - Guitar Freaks Append 2nd MIX (PS) : 40000
9 - Fantavision (PS2) : 27000
10 - Kenki (PS) : 25000

■ **TOP 10 DES VIEUX DE LA VIEILLE AU JAPON :**

1 - Pokemon Silver & Gold (GBC) : 5,2 millions
2 - DDR 2nd ReMIX (PS) : 723000
3 - Donkey Kong (N64) : 680000
4 - Mario Party 2 (N64) : 630000
5 - Valkyrie Profile (PS) : 600000
6 - Kidosenshi Gundam Gilen No Yabo (PS) : 435000
7 - Pachislo Aruze Okoku 2 (PS) : 410000
8 - Momotaro Dentetsu V (PS) : 380000
9 - Ridge Racer V (PS2) : 360000
10 - Vagrant Story (PS) : 260000

■ **TOP 5 DES GADINS DU MOIS :**

1 - Medarot R (GBC) : 5975
2 - Langrisser (WS) : 6026
3 - Gun Bird 2 (DC) : 7147
4 - Your Smile in my Heart (PS) : 7212
5 - Pachinko Paradise (PS) : 8462

■ **MP3 ENCORE.** Sharp nous sort un baladeur MP3 en forme de casque. Il se base sur la Memory Stick (64 Mo) de Sony et comporte tous les agréments des portables MP3 classiques. Son prix est de 2000 F. Oui, un peu cher, surtout pour une finition plastique douteuse...

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez peut-être 2 fois 5 jeux !

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !

Démonstrations

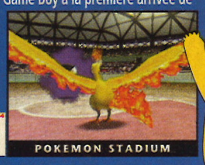
MERCREDI 3 MAI - SAMEDI 6 MAI

CANAL+ Premier Manager

Exclusif ! Choisissez votre équipe parmi 5 ligues et gagnez les compétitions nationales et internationales ! Négociez vos transferts, gérez l'intégralité de vos finances, définissez vos propres tactiques ... il ne vous reste plus qu'à assister aux matches dans de superbes séquences en 3D.

Pokémon Stadium

Avec Pokemon Stadium faites combattre vos Pokémon dans une toute nouvelle arène – votre N64 ! Vous verrez tous les 150 Pokémon exécuter leurs attaques en 3D ! Des tonnes de possibilités – de la compatibilité avec votre cartouche Pokémon Game Boy à la première arrivée de Mew en France – font de Pokémon Stadium un événement à ne pas manquer pour tous les fans de Pokémon.



Échangez dans votre Micromania le mercredi 3 mai vos Pokémon et gagnez peut-être un Pokémon rare !

Tous les mercredis et samedis dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

Démonstrations

MERCREDI 10 MAI - SAMEDI 13 MAI

Micro Maniacs

Le jeu multijoueur le plus fun de la planète revient dans une nouvelle version ! Des personnages délirants, les Micro Maniacs, courent, sautent et grimpent dans des décors interactifs en 3D : gameplay très rapide, fun et envoûtant, jusqu'à 8 joueurs dans des courses effrénées, 8 mutants teigneux, 32 parcours (dont 4 cachés), 3 bonus, nouveau moteur graphique, de nombreux modes de jeu et d'environnements sur le thème de la maison et une animation vraiment réussie !

Démonstrations

MERCREDI 17 MAI - SAMEDI 20 MAI

UEFA EURO 2000

Electronic Arts, l'éditeur du fameux FIFA 2000, signe un nouveau jeu de foot basé sur le championnat d'Europe des nations. Retrouvez les équipes européennes qualifiées pour la compétition et toutes leurs stars. Qualité des animations et des différentes techniques de jeu, des combinaisons plus sophistiquées, graphismes et réalisme encore plus fins, Euro 2000 s'annonce déjà comme l'un des tout meilleurs de sa catégorie.

Démonstrations

MERCREDI 24 MAI - SAMEDI 27 MAI

F1 Racing Championship

Cette superbe simulation, sous licence officielle FIA, inclut toutes les écuries et pilotes officiels de la saison 1999/2000. Les amateurs, comme les pros, apprécieront la possibilité de régler à volonté sa voiture : suspensions, hauteur de caisse, freins, ailerons, pneus, direction, boîte de vitesses et même la quantité d'essence embarquée. Côté graphismes, Ubi Soft a reproduit à l'identique les 16 circuits du championnat du monde, dont le tout nouveau circuit de Malaisie. À vos manettes !

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Cial Mondeville 2
14120 Mondeville

59 MICROMANIA VALENCIENNES
C.Cial Auchan Petite Forêt NOUVEAU
59410 Anzin

06 MICROMANIA ANTIBES
C.Cial Carrefour Antibes - Tél. 04 97 21 16 16
06600 Antibes

78 MICROMANIA LE MANS
C.Cial Auchan La Chapelle Saint-Aubin
Tél. 02 43 52 11 91 - 78650 La Chapelle St-Aubin

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - Niveau B - 75015 Paris
Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C.Cial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C.Cial Auchan Val de Fontenay
94120 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C.Cial Géant La Valentine
13001 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C.Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C.Cial Auchan Les Trois Fontaines
45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière -Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Cial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cial St-Quentin - 78000 Saint-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Cial Les Arcades - Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Cial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

Retrouvez sur **www.micromania.fr**

- 18000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes.

NOUVEAU !

FLASH-INFOS :
L'information de dernière minute.

INFORMATIONS :
L'actualité des jeux, les démonstrations en magasin...

F1 2000 : Pour chaque nouveauté, nous effectuons un test : découvrez le verdict de nos testeurs et leur commentaire.

ZONE MICROMANE : Avec la Mégacarte consultez en temps réel le prix de reprise des jeux, votre compte personnel, le total de vos avoirs, les coordonnées des Micromania...

CODES ET ASTUCES
Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces ! Profitez **gratuitement** des solutions complètes des tops du moment : Fear Effect (PSX), Tomb Raider 4 (DC), Messiah (PC)...

SOS JEUX Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

À LA UNE SUR :
Allez directement à l'information PlayStation, Dreamcast, PC, GameBoy...

ZOOMS : Découvrez en urgence les Zooms des meilleurs jeux sortis !

OFFRE PRIVILÈGE
Micromania et Liberty Surf vous offrent en magasin votre kit d'accès gratuit* à Internet pour votre PC.

GAGNEZ DES JEUX
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez** peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

PROCHAINES SORTIES
Consultez en temps réel les dates de sortie de vos prochains jeux préférés et soyez prévenus par e-mail le jour même de leur disponibilité en magasin.

ÇA VIENT DE SORTIR
Consultez en temps réel les dernières nouveautés disponibles pour chaque Console et pour PC.

E-NEWS MICROMANIA
Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

* Hors coût des communications téléphoniques au tarif local - ** Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu video

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles - 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35
21 MICROMANIA DIJON
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier Tél. 04 67 20 14 57
44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96
45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Ccial Semecourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq Tél. 03 20 05 57 58
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut - 67000 Strasbourg Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20
68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ECULLY
C. Ccial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92
74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial St-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

GAME ONE
LA CHAÎNE TOUT DES JEUX VIDEO

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanches.

*** À PROPOS DES CARTOUCHES : "LES CD VONT-ILS LES REMPLACER PROGRESSIVEMENT ? PAR AILLEURS, IL EST PROBABLE QUE LES CARTOUCHES REPRENNENT LE DESSUS QUAND LES FABRICANTS DE COMPOSANTS SAURONT FABRIQUER DES PUCES DE 20 OU 30 MO, À BAS PRIX. CERTAINS FABRICANTS JAPONAIS ANNONCENT 1998, D'AUTRES 2005." (CONSOLES+ 8 – AVRIL 92) ***

PREVIEWS

■ **Evolution 2.** Alors que la version officielle d'Evolution sur DC arrive enfin chez nous, le deuxième épisode est déjà annoncé en France. Les héros de ce RPG resteront les mêmes, avec Mag Launcher et Linear Gun. C'est Ubi Soft qui a repris les droits.

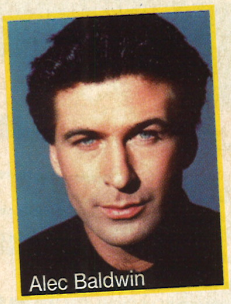
■ **Sydney 2000.** Pour une fois, ce n'est pas EA Sports qui a raflé une licence officielle. C'est Eidos qui sortira le jeu officiel des Jeux olympiques d'été de Sydney 2000. Ce titre est développé par les Anglais d'Attention to Detail (ATD), et sortira en août 2000 sur PS, DC, N64 et GBC. Trente-deux nations seront représentées,

et il sera possible de suivre l'évolution de son équipe d'athlètes pour la mener à la victoire dans un mode spécial. Sortie dans le courant de l'été 2000, bien sûr.

FINAL FANTASY, LE FILM

Hollywood à Honolulu

Après Mario Bros, Mortal Kombat ou Wing Commander, voici la prochaine adaptation d'un jeu vidéo sur grand écran. C'est très exactement le 15 juin 2001 que "Final Fantasy, le film" sortira aux Etats-Unis. Une adaptation que la Columbia (le distributeur) veut révolutionnaire dans les animations, avec le but non affiché de renvoyer Disney à ses études ! C'est à Honolulu (Hawaï) que les graphistes de Square USA préparent leur petit bijou. La plupart de ces petits génies, venus d'Hollywood, Tokyo et Londres, ont déjà travaillé sur "Godzilla" et "Titanic", chez Disney, ou même carrément sur les séquences d'introduction de Tekken et de Soul Blade chez Namco. Ils sont en tout 150 à travailler sur des stations Silicon Graphics Octane. Rien que pour réaliser trois minutes de film, il leur faut plus d'un mois de travail !


Alec Baldwin

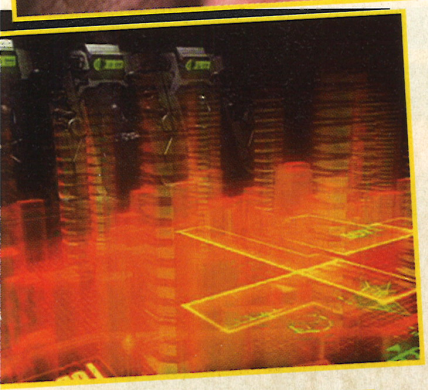
Du beau linge !

Réalisé par Hironobu Sakaguchi, le producteur des jeux Final Fantasy I à VIII, le film est écrit par trois personnes, dont un coauteur de "Apollo 13". L'histoire ne reprendra pas le scénario d'un épisode de la saga. On aura plutôt droit à une vision globale de Final Fantasy, située dans le futur, avec uniquement des personnages nouveaux. Enfin, les voix qui feront vivre les personnages seront celles de Ming-na Wen (qui a travaillé sur "Mulan"), Alec Baldwin, Donald Sutherland, James Woods, Steve Buscemi, Peri Gilpin et Ving Rhames. Que du beau linge ! Quant à la France, qui est un marché de prédilection pour le jeu vidéo, elle devrait avoir droit au film à peu près en même temps que les Etats-Unis. Allez, plus qu'un an à attendre !

REEL FISHING 2

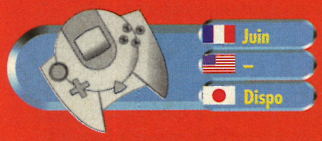
Encore un jeu de pêche, diront certains. Mais ne vous leurrez pas. Reel Fishing était l'un des meilleurs titres du genre sur PS. Ce deuxième volet intégrera des décors sous-marins entièrement en 3D et sur 17 niveaux. On nous promet déjà plus de 50 types de poissons, vivant dans des environnements variés, en mer comme en eau douce. En fonction du lieu, il faudra donc choisir correctement son équipement, parmi plus de 400 pièces.

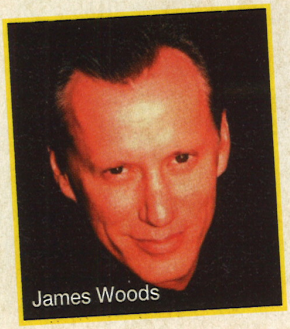
N°48. NOVEMBRE 95 | N°49. DÉCEMBRE 95 | N°50. JANVIER 96 | N°51. FÉVRIER 96 | N°52. MARS 96 | N°53. AVRIL 96



SUPER MAGNETIC NEO

Dans le genre japoniais, Super Magnetic Neo fait très fort. Vous incarnez un homme-aimant qui peut envoyer une décharge rouge ou bleue, au choix. Cette décharge repousse ou attire une autre source d'énergie, en fonction de sa couleur. Ce qui donne lieu à des casse-tête magnétiques délirants, dans un jeu de plates-formes 3D coloré et un peu naïf.





James Woods

CINÉMA

■ **GRANDEUR NATURE.** C'est le 6 décembre 2000 que sortira, en France, "Donjons et Dragons", l'adaptation du célèbre jeu de rôles. Jeremy Irons (le méchant de Die Hard 3) interprétera le rôle principal.

■ **LE SEIGNEUR DES "AGNEAUX".** Pour l'adaptation du roman de Tolkien, il faudra attendre 2001. C'est en pleine période de Noël que sortira le premier volet de la trilogie réalisée par Peter Jackson. Le deuxième épisode, "The Two Towers", sortira à Noël 2002. Le troisième, "The Return Of The King", est prévu pour fin 2003.

■ **X-FILES : 6E EXTINCTION, 7E SAISON.** La nouvelle vidéo des X-Files est disponible. Elle regroupe 3 épisodes : le dernier de la saison 6, "Biogenesis", et les deux premiers de la prochaine saison (en septembre prochain sur M6) : "The Sixth Extinction" et "The Sixth Extinction Amor Fati". PFC Vidéo – 142 mn.

*** A PROPOS DE LA SATURN : "SEGA NE CHOME PAS ET PRÉVOIT DE LANCER TRÈS BIENTÔT UN KIT INTERNET. SOUS LA FORME D'UNE CARTOUCHE, IL S'INSÈRE DANS LE PORT DE LA CONSOLE PRÉVU À CET EFFET ET VOUS OUVRE LES PORTES DE L'INTERNET, LE PLUS CÉLÈBRE RÉSEAU DE COMMUNICATION." (CONSOLES+ HORS-SÉRIE 3 – AOÛT/SEPTEMBRE 1996) ***

JAPONIAIS

■ **TINY AIBO.** Sony sort un soft de reconnaissance vocale basé sur celui de Dragon Systems. Il comporte une option affichant un Aibo (le chien robot de Sony). On peut alors s'amuser avec lui en lui parlant. Ce soft pour PC est annoncé pour le 17 avril dans un premier temps au Japon, à un prix inférieur à 500 francs.

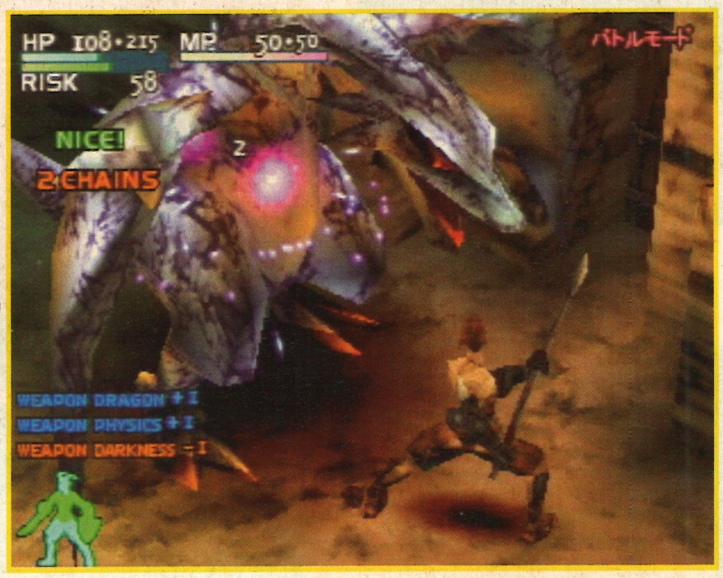
■ **HARIBO.** Dans la folie robotique initiée par Sony et son Aibo, Bandai veut sa part du gâteau en lançant au Japon un chat cybernétique (non, pas un lancer de chat!). Il porte le doux nom de BN-1 (un nom de biscuit pour chat, c'est original). Il réagit au son et aux caresses. Il est capable d'expressions, grâce à des leds sertis dans ses yeux. On devrait pouvoir programmer la bête à l'aide d'un PC et d'un soft facile d'utilisation.

■ **KONAMI ATTAQUE.** Au Japon, Konami s'est toujours illustré comme un éditeur à part, en produisant des jeux très amusants, mais frisant souvent le ridicule. Tenez-vous bien, Konami a déjà commencé à sortir en France les fleurons de son catalogue jusqu'à présent réservés aux Japonais. Après Beatmania, testé le mois dernier, on accueille ce mois-ci, Bishi Bashi Special. C'est un jeu délirant composé de multiples mini-épreuves de réflexe, de coordination et de rapidité. Cette version française regroupera les deux épisodes sortis au Japon. Attendez-vous à voir débarquer bientôt Dance Dance Revolution et les autres. C'est Gia qui est toute contente...

VAGRANT STORY

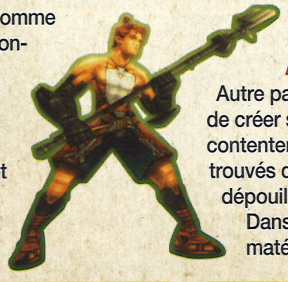
Aventure en sous-sol

Que les fans de RPG se lèvent tous! C'est à eux que s'adresse spécialement Square Europe, avec Vagrant Story. Ici, ne pensez pas être un "gentil héros qui doit sauver la belle retenue prisonnière en chemise de nuit dans le château du méchant". Ici, vous incarnerez un rebelle avide de vengeance, répondant au nom bizarre d'Ashley Riot. L'intégralité du jeu se déroule dans des galeries souterraines et dans des donjons malfamés. Exit, donc, les villages et les quêtes parallèles. L'univers est en permanence plongé dans la pénombre, ce qui lui confère un aspect vraiment glauque.



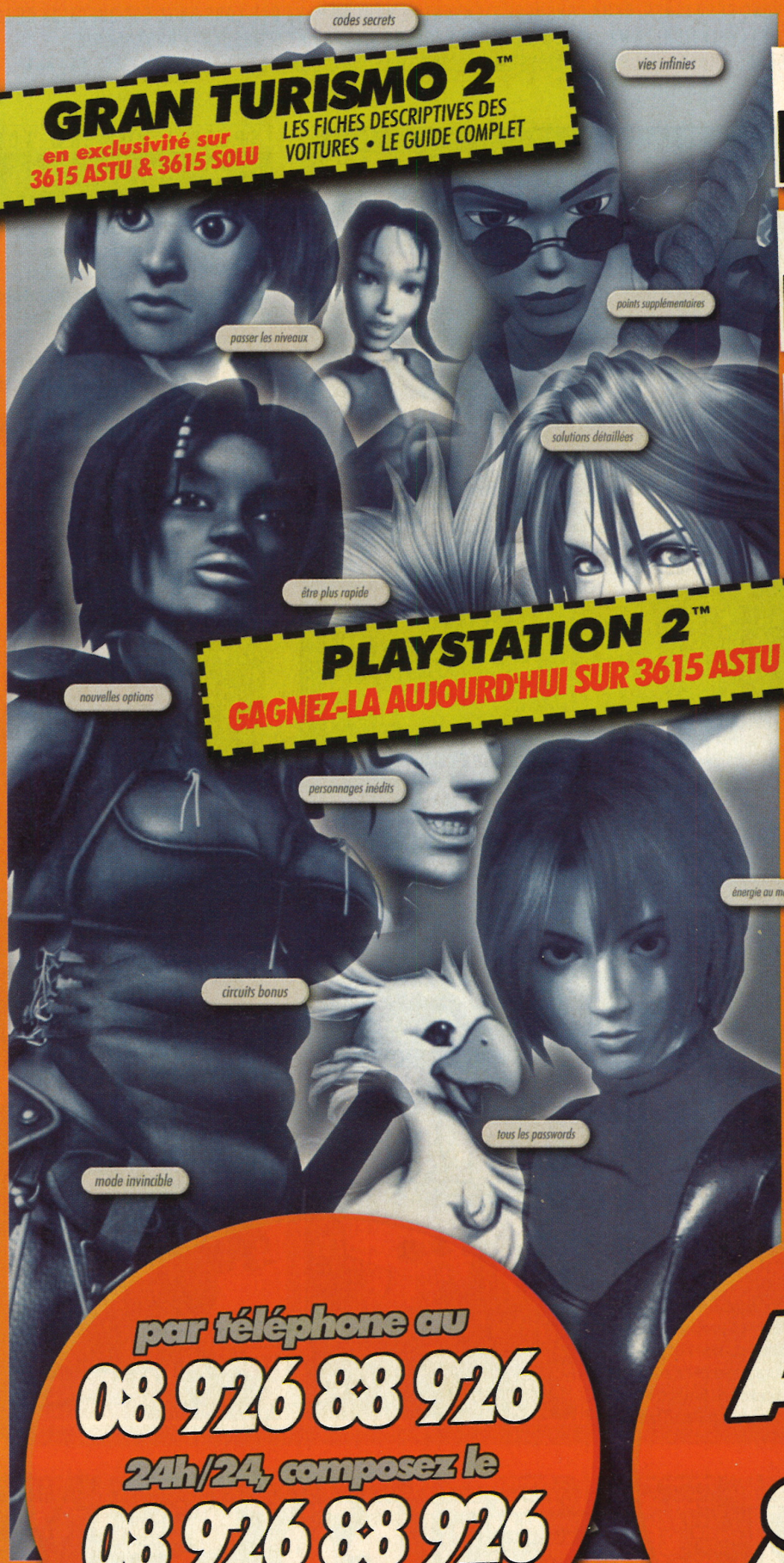
Un système de combat créatif

Même si, de prime abord, les combats ressemblent à ceux de Parasite Eve, Square a, en fait, considérablement amélioré le système pour ce nouveau titre, en mélangeant subtilement le RPG traditionnel (comme Wild Arms) et l'action-RPG (comme Zelda). En effet, vous serez libre de vous déplacer où bon vous semble et d'attaquer quand vous le désirez. Il sera possible de localiser les coups portés, soit sur la tête, soit sur le buste, soit sur un bras ou une jambe. Et selon le point d'impact, la victime sera plus ou moins handicapée. Au fil du temps, et après avoir acquis une grande expérience, il sera possible d'enchaîner une infinité de coups, à condition d'avoir acquis une bonne synchronisation.



Apprenti-forgeron

Autre particularité, il sera possible de créer ses propres armes. On ne se contentera plus d'équipements trouvés dans des coffres ou sur les dépouilles qui jonchent les sols. Dans certaines salles, du matériel abandonné par des forgerons vous donnera l'occasion de démonter, d'assembler, et de réparer vos armes. L'équipement se trouvera donc constamment renouvelé et différent. Sans être une véritable révolution, Vagrant Story a déjà fait ses preuves lors de sa sortie japonaise. On attend impatiemment la traduction française, car ce titre promet d'être riche en rebondissements. Il était temps que les bijoux de Square, moins connus que Final Fantasy, arrivent en France. Le coup d'envoi sera donné avec Vagrant Story. Bientôt suivront Parasite Eve 2 et Front Mission 3.



GRAN TURISMO 2™
en exclusivité sur 3615 ASTU & 3615 SOLU
LES FICHES DESCRIPTIVES DES VOITURES • LE GUIDE COMPLET

PLAYSTATION 2™
GAGNEZ-LA AUJOURD'HUI SUR 3615 ASTU

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES ANCIENS JEUX AUSSI

TOUT POUR VOUS DÉBLOQUER

NOUVEAU !

60000 écrans Minitel d'astuces et de soluces

PLUS

des milliers d'autres astuces & d'autres soluces au téléphone

par téléphone au
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926
2,23 F/mn

les astuces diffusées par téléphone ne sont pas les mêmes que sur Minitel...

3615 ASTU quand tout est foutu...

3615 SOLU et quand rien ne va plus

la plus GROSSE banque européenne d'astuces et de soluces

images et titres sont copyrightés par leurs propriétaires respectifs

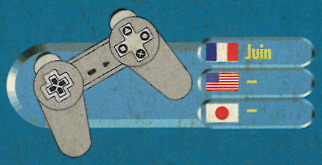
MEZZEH

■ **TONYO 2.** La suite de Tony Hawk Pro Skater est déjà en préparation. Nous avons pu mettre la main sur les premières photos. Pour l'instant, seule une version Playstation a été officiellement annoncée.

■ **GOLDENEYE PC.** On vous en parlait au mois de novembre dernier... cette fois c'est fait! Le MOD GoldenEye pour Half-Life PC est enfin disponible. Le développement a pris beaucoup de retard, mais le plaisir de jeu est bien là. Une bêta version 1.1 est déjà en cours de développement pour corriger les nombreux bugs de la version 1.0. Attention, pour profiter de ce GoldenEye sur PC, une version finale de Half-Life est bien évidemment indispensable. Le MOD Goldeneye pèse tout de même plus de 17 Mo...

■ **ACTIVISION 2.** Deux suites vont bientôt débarquer officiellement en France. Il s'agit de Tenchu 2, suite du jeu d'action 3D où l'on incarne des ninjas, et Alundra 2, un action-RPG. Dans ce deuxième épisode, la 2D a fait place à la 3D, mais on y retrouvera globalement le même esprit.

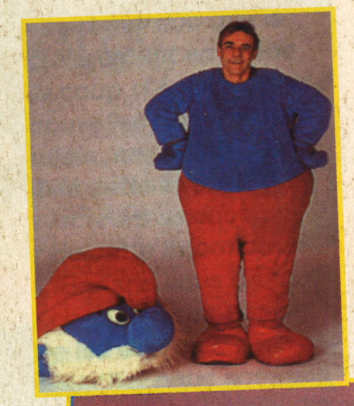
WORLD TOURING CAR



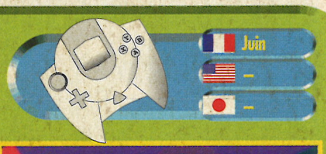
WTC nous a été dévoilé, à 85 % de son développement. La fausse suite de Toca Touring Car sera composée d'un nombre hallucinant de circuits. Il y en aura 23 tout autour du globe. Le jeu proposera également un nombre faramineux de voitures (50 au total), dont certaines assez originales, tels les vieux tacots disponibles après avoir fini plusieurs championnats. Et comme ses prédécesseurs non avoués, WTC sera axé sur la "simulation" principalement.

SPÉCIAL NUMÉRO 100
C'est encore loin?

Dans la série "On vous montre les photos d'époque", Zano est descendu dans les caves pour vous dénicher celles-là. Vous pourrez reconnaître AHL en Grand Schtroumpf, et notre cher Niico en Schtroumpfette. La belle époque, ah, la belle époque. Niico avait encore ses cheveux, et ceux d'AHL n'étaient pas encore tout blancs.

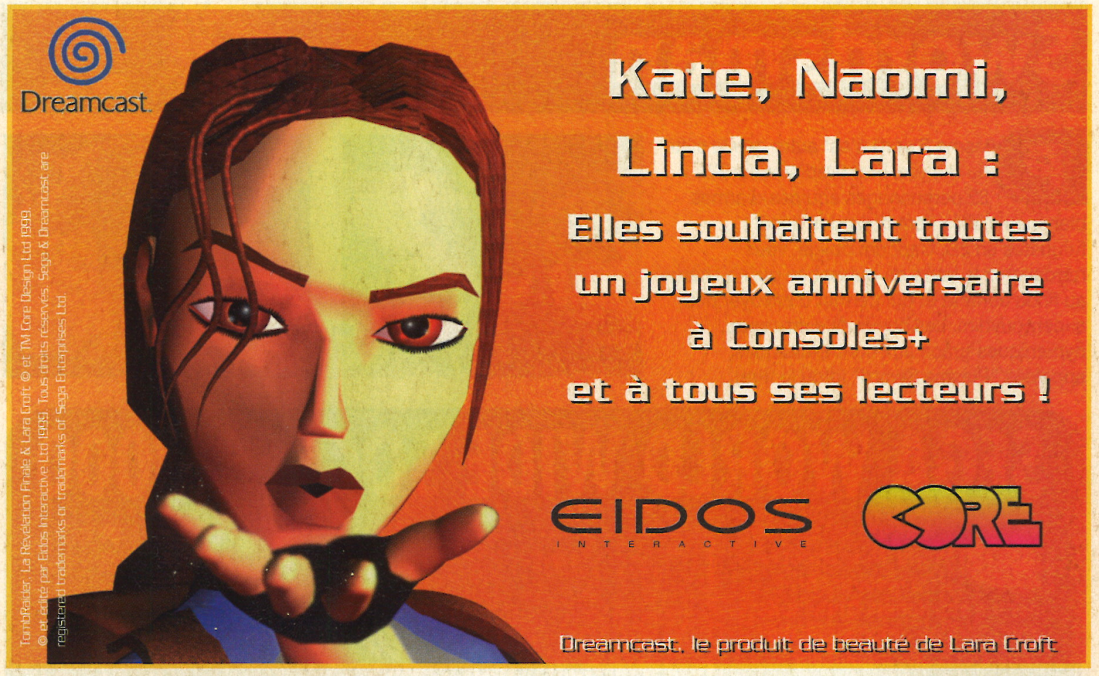


LES FOUS DU VOLANT



Dans ce jeu de course délirant inspiré du dessin animé "Les Fous du Volant", vous aurez le choix entre plusieurs personnages de la série. Les décors et la modélisation des persos sont fidèles au dessin animé, avec des couleurs vives et criardes. Alors, peut-être que Les Fous du Volant sera plus relevé que Pen Pen Tricelon?

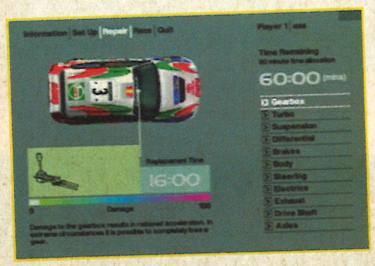
N°66. JUIN 97 | N°67. JUIL./AOUT 97 | N°68. SEPTEMBRE 97 | N°69. OCTOBRE 97 | N°70. NOVEMBRE 97 | N°71. DÉCEMBRE 97



COLIN MCRAE RALLY 2

Vavavoum !

Notre pilote de rallye Colin McRae a enfin gagné un championnat. Peut-être un bon signe pour la sortie prochaine du jeu portant son nom ? Dans cette suite, les réglages ont été bien plus affinés, avec une jouabilité étudiée. Par rapport à ce que nous avons pu déjà voir, beaucoup d'effets spéciaux ont été intégrés, comme la neige, la pluie, les roues qui labourent l'herbe, et les dommages des voitures.



MAGICAL RACING TOUR

Un des premiers titres d'Eidos exploitant sa licence Disney chèrement acquise sera Magical Racing Tour. Ce sera un jeu de course mignon tout plein, dont les vedettes seront Tic et Tac. On pourra y conduire plusieurs types de véhicules, dont des motoneiges, des Jeeps, des limousines, et même des locomotives.

MOTABAL

■ **Nouvelle 106.** Heat.net est lancé au Japon et Segasoft nous livre son premier titre dit "massivement online". Ça s'appelle 10six et ça s'apparente au Tribes de Dynamix sur PC (avis aux connaisseurs). Ce n'est pas une révolution graphique, mais une première étude pour les développements futurs. Sachez que, selon Sega, près d'un million de personnes peuvent s'affronter dans les airs et sur terre, voire sur mer bientôt.

■ **Développeurs, développeuses.** Certains développeurs de jeux vidéo ont le projet de se réunir pour défendre leurs intérêts. Ce syndicat leur permettrait notamment de faire face aux éditeurs qui financent les projets. De plus, grâce à cette solidarité plus officielle, les nouveaux pourraient profiter de l'expérience des plus anciens. Les métiers du jeu vidéo s'organisent de plus en plus, signe de la maturité du secteur.

■ **Mame finalement.** Depuis le début du mois d'avril, une version finale de Mame est enfin disponible en téléchargement. Désormais, la version 0.36 permet d'émuler, sur PC (sous Windows 95/98) ou sur Macintosh, plus de 1900 jeux d'arcade et plus de 160 jeux Neo Geo. Parmi les nouveautés, Ghox, une sorte d'Arkanoid, et Bastugun, un shoot'em up pas piqué des hannetons. http://www.vintagegaming.com

*** "ENFIN, JE VOUS SIGNALE QU'IL Y A TOUT DE MÊME UN POSTER AVEC TOUTE L'ÉQUIPE TILT, CONSOLES+ ET MICRO KID'S DANS LE NUMÉRO 100 DE TILT !" (CONSOLES+ 8 – AVRIL 92) *** "TRISTE DE VOIR COMME LE MONDE EST PETIT ET COMME LA FRANCE A TOUJOURS UN TRAIN DE RETARD (CONSOLES+ 78 – JUILLET/AOÛT 98) ***

PROMO

■ **Crazy Taxi à Paris.** Toutes les voitures de la société Taxi 7000 ont été peintes en jaune pour la promotion du jeu vedette Crazy Taxi. Sega a pris en charge tous les frais. Les chauffeurs ont même reçu une prime de 300 francs (presque de quoi s'acheter le jeu). En voilà une idée originale pour une campagne de pub ! Malheureusement, ces taxis ne sont visibles qu'à Paris.

■ **Baisse de prix.** La nouvelle politique de Sony porte ses fruits. Pour les jeux Playstation, Sony a revu à la baisse ses royalties. De ce fait, plusieurs éditeurs pourront proposer des jeux Playstation pas chers dès leur sortie. Ainsi, F1 Racing Championship d'Ubi Soft ne coûtera que 219 francs. Codemasters vendra Music 2000 et World Championship Snooker 249 francs. Take Two, de son côté, sortira EVO's Space Adventures 99 et Martian Gothic Unification 99 au prix imbattable de 99 francs ! Infogrames ne tardera pas non plus avec ses prochaines nouveautés.

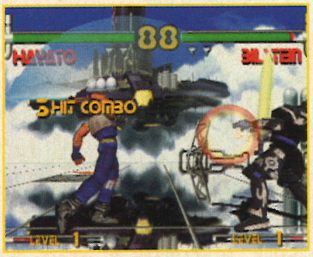
■ **Game One.** La chaîne de jeux vidéo française n'est plus exclusivement disponible sur le bouquet de Canal Satellite et Numéricâble. Désormais, elle sera visible sur Lyonnaise Câble et TPS. Par ailleurs, la chaîne a négocié les droits de "Vampire Hunter" (le dessin animé du jeu de baston) et de la série "Red Dwarf", et devrait les diffuser sous peu.

PLASMA SWORD

Swordsman

Juin
Dispo
Dispo

Plasma Sword n'est autre que la suite du fameux Star Gladiator sur PS. 22 personnages équipés d'armes blanches s'affrontent dans des décors futuristes en 2D. Capcom oblige, vous retrouverez la barre de puissance qui se charge au fil du combat et qui permet d'envoyer des superpouvoirs. Les combats sont assez dynamiques grâce aux contre-attaques, appelées "Plasma Sword" (d'où le titre).



SEGA WORLD WIDE SOCCER 2000

La nouvelle version de World Wide Soccer sera résolument orientée simulation. Cette suite bénéficiera de graphismes plus évolués et d'une maniabilité mieux étudiée. Contrairement à l'excellent Virtua Striker, Sega World Wide Soccer 2000 intégrera les véritables noms des équipes et des joueurs.

Été
–
–

SPÉCIAL N° 100

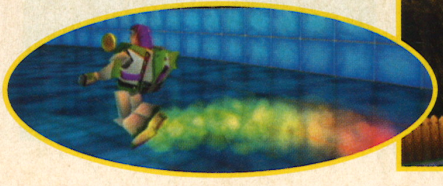
Ah le sport ! Il y a 20 ans, on pouvait profiter de son téléviseur pour jouer à Pele's Soccer sur Atari 2600. Trois triangles par équipe en guise de joueurs et un ballon carré. On est à des années lumière du superbe Virtua Striker 2 sur Dreamcast.

TOY STORY 2

Le Buzz et Woody

Juin
–
–

Buzz l'Eclair doit sauver son ami Woody le Cow-boy, enlevé par un collectionneur de jouets sans scrupules. Adaptation du dessin animé du même nom, ce jeu de plates-formes 3D, qui a déjà fait un carton lors de sa sortie sur PS et N64, intégrera de nombreuses séquences du film. Avec les capacités plus développées de la Dreamcast, le jeu devrait être encore plus beau.

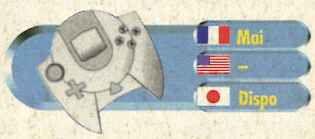


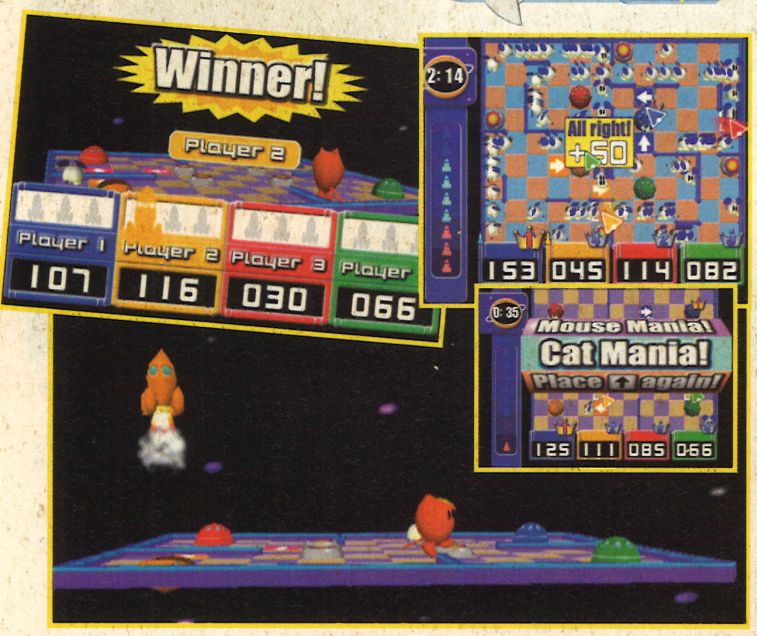
CHUCHU ROCKET

Jusqu'à 750 millions de joueurs

Sept mois après la commercialisation de la Dreamcast, le modem intégré n'avait pas encore réellement trouvé sa place dans les jeux en ligne, malgré le slogan de pub bien racoleur "Jusqu'à 6 milliards de joueurs".

ChuChu Rocket (prononcez chou-chou) a été spécialement conçu pour le jeu en ligne à plusieurs, jusqu'à quatre simultanément. Le but est de mener des souris vers leur fusée, en faisant gaffe aux nombreux chats qui rôdent. Rien de bien extraordinaire, direz-vous. En fait, si on parle autant de ChuChu Rocket, c'est parce qu'il sera un des tout premiers jeux en réseau sur Dreamcast. Pour son lancement en France, le 12 mai prochain, seuls les sites d'hébergement européens seront opérationnels (d'où les 750 millions de joueurs). Il ne sera donc pas tout de suite possible d'affronter un adversaire américain ou japonais. Pour y jouer, il suffit juste de connecter sa console à une prise de téléphone, de lancer le jeu et de se laisser guider. Les parties durent deux minutes, et c'est chacun pour sa peau. Durant le jeu, il sera possible d'envoyer des petits messages hargneux prédéfinis, pour bien énerver ses adversaires. Enfin, ChuChu Rocket sera vendu à prix réduit, afin d'attirer le maximum de curieux.





N°84. JANVIER 99 N°85. FÉVRIER 99 N°86. MARS 99 N°87. AVRIL 99

ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT APRÈS AVOIR PERDU

"— ouah comment elle déconne la manette! " honte
"— vous pouvez pas la fermer? Peux pas me concentrer. " ah ah
"— rah d'accord on peut même plus se gratter le nez... " oui oui
"— j 'ai fait exprès, je voulais manger. " pouffe
"— j'ai rêvé? Il a pas sonné le téléphone? " gobgob
"— d'façons l'écran est mal réglé... " noOon?
"— je le crois pas, y a un maxi gros bug! " couine

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES
3615 ASTU
3615 SOLU
LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES
par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926
PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

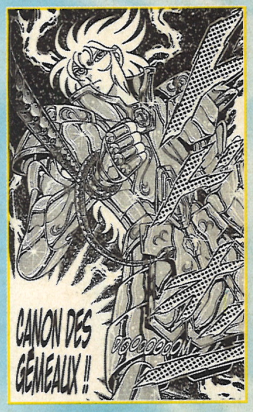
toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

*** "NINTENDO ET MICROSOFT ONT ANNONCÉ UN ACCORD QUI PERMETTRA AU PREMIER D'UTILISER LE RÉSEAU SATELLITE DU SECOND (18 SATELLITES DANS L'ORBITE DE LA PLANÈTE !)." (CONSOLES + H.S 3 – AOÛT/SEPTEMBRE 1996) ***

SÉLECTION

■ **Les Chevaliers du Zodiaque 23.** Les chevaliers de Bronze arrivent enfin aux Enfers, mais la route promet d'être longue avant de rencontrer Hadès. De son côté, Canon, maintenant chevalier des Gémeaux, joue les big boss en imitant son frère Saga.



■ **Ken le Survivant 7.** Kenshiro vient de délivrer Toki de la prison de Cassandra. Une rencontre avec Raoh se profile, et il y a fort à parier qu'elle ne se déroulera pas dans la joie ni la bonne humeur.

■ **Kenshin 10.** Notre héros récupère finalement un nouveau sabre à lame inversée (c'est un coup à se blesser, ça !). Vu qu'aucun personnage n'évolue, la série commence à tourner en rond.

■ **Slam Dunk 6.** Ce manga contient toujours autant de basket-ball et d'étudiants caractériels. Le graphisme est inchangé, les bases restent les mêmes et la série tient la route. Rien de nouveau...

DER MOND

Grand luxe

Le nec plus ultra des art-books d'Evangelion vient de sortir et s'intitule "Der Mond" ("la lune", en allemand). Il regroupe un bon nombre d'illustrations plus ou moins connues, réalisées par Yoshiyuki Sadamoto. Beaucoup de pages sont naturellement dédiées à ses deux héroïnes : Rei et Asuka. Cependant, quelques autres séries pointent leur nez au dernier chapitre. Le format de cet art-book tout en couleurs est énorme et le grammage du papier est conséquent. Un titre de choix pour votre bibliothèque de japanimés.
Kadokawa Shoten.

INTRON DEPOT 2 : BLADES

Toujours dans les art-books grand format, Masamune Shirow attire l'attention avec son "Intron Depot 2 : Blades". Cette fois, ayant tiré un trait sur le thème cyberpunk, il se lance dans des illustrations de style héroic-fantasy. Vous verrez donc des guerrières, des magiciennes, des prêtresses, des démones, bref, que des filles... On remarquera, comme d'habitude, que la majorité des textures et décors sont retravaillés sur ordinateur.
Du côté des agréables surprises, notons que ce luxueux album contient des textes en anglais, bien que l'édition soit japonaise. On peut aussi noter que certaines pages sont actuellement rééditées en posters géants.
Seishinsha.

PRETTY CATS SHOW TIME

Chats-chats gogo

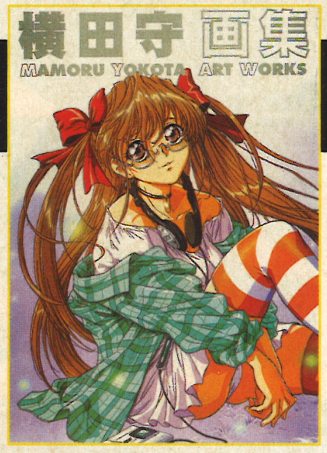
Pretty Cats Show Time, de Tatsuki Amaori, se classe, lui, dans la catégorie des mini art-books. Ce qui ne l'empêche pas de contenir une soixantaine de pages en couleurs sur 100 pages au total. En tout cas, les amateurs de filles-chattes, de bunny-girls, d'elfes, d'anges et de diablesses y trouveront leur compte. Ce titre regorge en effet de ces sympathiques créatures souriantes et aguicheuses. Leur colorisation est réalisée, cette fois, au crayon de couleur pastel et non pas façon celluloïd. Un incontournable dans le genre chats-chats soft.
Core Magazin.

N°88. MAI 99 | N°89. JUIN 99 | N°90. JUIL./AOUT 99 | N°91. AOUT 99 | N°92. SEPTEMBRE 99 | N°93. OCTOBRE 99

ANAM

Anam est le titre d'un art-book regroupant les illustrations de Yutaka Tzubuchi sur Record of Lodoss War. Son prix dépasse largement celui d'un DVD ou d'un LD d'animé neuf. Mais cela s'explique en partie par le choix d'une couverture entièrement cartonnée et d'une reliure en tissu. Un protège-couverture assez stylé en carton noir est même fourni avec cette édition spéciale. Au niveau du contenu, les dessins sont réalisés principalement au crayon gras, et colorisés façon peinture acrylique pastel. Cette réalisation suit donc la mode des gros art-books à prix élevé faisant actuellement recette au Japon.

Kadokawashoten



MAMORU YOKOTA ART WORKS

Grand public

Le dessinateur Mamoru Yokota a créé de nombreux personnages pour des jeux PC 98 japonais. Il vient de sortir son propre art-book: The Mamoru Yokota Art Works. On y retrouve les couvertures et les principales illustrations avec des héroïnes de jeux quasiment inconnus en France. Vous reconnaîtrez néanmoins des personnages de Vampire Savior, Street Fighter, Fatal Furie, Toshiden et Evangelion. Il existe aussi quelques pages d'heroic-fantasy ayant servi de posters dans certains magazines. En tout cas, cet art-book reste toujours très soft et grand public, avec des personnages féminins sagement déshabillés.

Movic.

KENJI GOTOH ILLUSTRATIONS

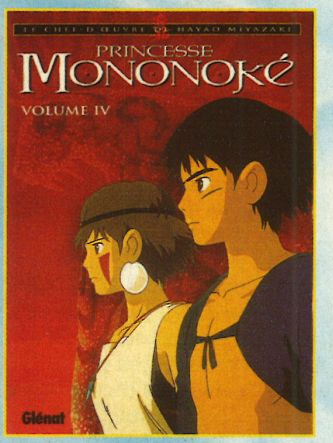
Keiji Gotoh a regroupé dans cet album des illustrations de séries auxquelles il a participé comme character designer. Les incollables en japanimation identifieront immédiatement "Nadesico", "Those Who Hunt Elves", "Hyper Police" ou "Bakuretsu Hunter". Tous ces dessins, au format A4 , sont cette fois-ci colorisés façon celluloïd. Attention, l'ensemble met franchement en avant les héroïnes des séries en question, mais la thématique semble respectée dans la majorité des pages. Il est clair qu'au Japon, ce genre de produit dérivé s'adresse essentiellement à un public masculin, autrement dit aux otakus et autres collectionneurs.

I.G. et Xebec.

N°94. NOVEMBRE 99 | N°95. DÉCEMBRE 99 | N°96. JANVIER 00 | N°97. FÉVRIER 00 | N°98. MARS 00 | N°99. AVRIL 00

SÉLECTION. 2

■ **Princess Mononoké Vol. III et IV.** Les deux derniers volumes du manga reprenant le film de Miyazaki viennent de paraître. Comme d'habitude, le happy end devrait être de rigueur après quelques hécatombes.



■ **Macross 7 n°6.** Il faut croire que ce manga se vend, puisqu'on en est déjà au numéro 6. L'adaptation française de ce titre semblait tout de même risquée, surtout quand on garde en mémoire le flop de la série TV.

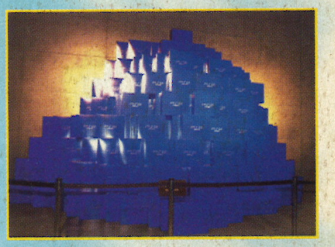
■ **I'll Génération Basket Vol. V.** Ce volume devrait satisfaire les amateurs de shojo-mangas. Le marché français compte très peu de titres de ce genre, à l'inverse du marché japonais.

■ **Captain Tsubasa Vol. VII.** Le football vu par les Japonais s'avère carrément délirant et frise la science-fiction. Mais ça rappellera bien des souvenirs aux fans de la série TV: "Olive et Tom".

CHAWARMA

■ **BIENTOT SUR NOS ÉCRANS.** Nous n'avons pas encore les photos, mais voici une liste de jeux pour la PS2 en développement dans les studios européens de Sony: This is football (Studio Soho), EVO Rally (Evolution Studios), et Spin – Sprint Car Racing (Ratbag Pty).

■ **SONY LA ZONE.** La rumeur a vite couru. La PS2 était facilement "dézonable", avec une petite bidouille, et était capable de lire des DVD zone 1 (USA) en NTSC. Sous la pression d'Hollywood, Sony a dû sortir un nouvel Utility Disc (version 1.01), pour ses prochaines consoles. Sony a donc contacté les premiers acheteurs (plus d'un million) pour échanger leur carte-mémoire (qui stocke le pilote du lecteur DVD) et l'Utility Disc "défectueux" contre un nouveau (qui, bien entendu, ne passe plus les DVD zone 1). Mais, comme on s'y attendait, Sony a beaucoup de mal à les récupérer.



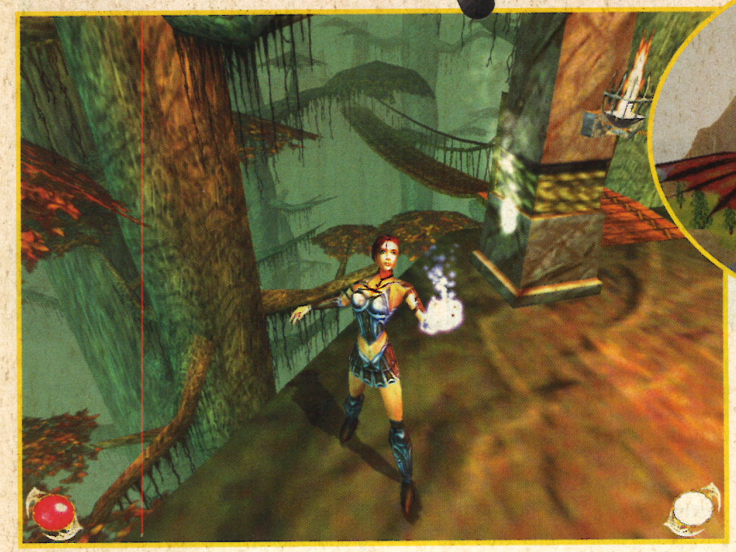
■ **TÉLÉPHAGE.** Ceux qui, comme Kael, adorent "Teletubbies" vont être aux anges. Ils sortiront sur PS le 15 avril, et coûteront moins de 200 francs. Ce jeu d'éveil s'adresse aux tout-petits, avec plein de jeux simples et variés.

■ **PS2 EN ARCADE.** Namco sera le premier éditeur à utiliser la PS2 comme machine d'arcade. Et ce sera bien sûr avec Ridge Racer V.

DRAKAN

Emotional dans ta face

Adapté du jeu PC (AHL insiste pour préciser qu'il l'a déjà fini dans tous les sens), Drakan métamorphose le joueur en une jolie demoiselle, Rynn, qui n'a pas froid aux yeux, ni au reste. Aidée de son dragon Arokh, la belle "chevalière" devra explorer huit mondes fantastiques immenses. Cette version PS2 exploitera la fameuse fonction "emotional facial animation" de la console, pour insuffler un peu de vie artificielle aux personnages. Un titre développé par Surreal Software de Sony.



ZE TOP DES LECTEURS

Décidément, la Dreamcast tient le haut du pavé. Face aux poids lourds Code Veronica, HOTD et SoulCalibur, la PS a bien du mal à s'imposer. Zelda résiste encore (malgré quelques votes de contestation), et Perfect Dark et Ogre Battle 3 devraient bientôt venir à la rescousse de la N64.

TOP	FLOP	MOST WANTED
1 - Zelda 64 (N64)	1 - Batman & Robin (PS)	1 - Resident Evil: Code Veronica (DC)
2 - House of the Dead 2 (DC)	2 - Coolboarders (PS)	2 - Perfect Dark (N64)
3 - SoulCalibur (DC)	3 - Men in Black (N64)	3 - Micro Maniacs (PS)
4 - Blue Stinger (DC)	4 - Zelda 64 (N64)	4 - MDK 2 (DC)
5 - Resident Evil 2 (PS)	5 - Monaco GP RS (DC)	5 - Ogre Battle 3 (N64)

Pour voter, c'est très simple: tapez sur votre Minitel et votre Pickachu le 3615 code TCPLUS (2,23 F/min).

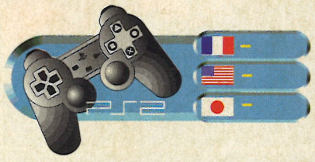
THE GETAWAY

Soixante-dix km de rues londoniennes ont été reproduits au pixel près pour The Getaway ! On pourra les explorer à pied ou en voiture. Au volant des 50 véhicules au choix, le pilote pourra s'adonner à de joyeuses cascades et autres manœuvres dangereuses dans la ville même. Un titre de longue haleine développé par le Studio Soho de Sony, déjà responsable de Total NBA, Porsche Challenge, Rapid Racer, Spice World et Le Monde des Bleus.

WIPEOUT FUSION

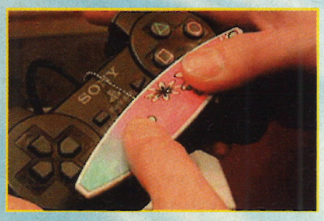
Ça va fuser en 2150 !

Fusion se passe encore plus en avant dans le futur, en 2150, et proposera fort logiquement une nouvelle génération de vaisseaux. Les circuits auront plusieurs chemins différents, et la maniabilité sera accessible aux joueurs occasionnels. Développé par Studio Liverpool de Sony, une équipe composée de rescapés de Colony Wars, Psybadek, Krazy Ivan et WipEout 2097.



FALAFEL

■ **SURF ROID.** Derrière ce titre bizarre se cache un jeu de surf pour PS2. Un accessoire dédié sortira spécialement pour l'occasion. Ce sera une mini-planche à coller sur les deux commandes boules analogiques du pad. Suivez la vague !



■ **PROCHAINES SORTIES.** Parmi les jeux déjà testés en import, voici ceux qui arriveront bientôt en version officielle sur Playstation. Street Fighter EX2 Plus (C+ 97 – 89 %) arrivera en juin. Bio Hazard Gun Survivor (C+ 98 – 83 %) sortira sous le nom de Resident Evil Survivor, en juin également.

■ **SAUVÉE PAR DES MONSTRES.** Aux Etats-Unis, la N64 vient de gagner des parts de marché, contre toute attente. La console vient de passer de 32 à 48 %, en moins de trois semaines. Cette effervescence a été provoquée par un seul et unique jeu, mais pas n'importe lequel... Pokémon Stadium, bien sûr !

■ **MAUVAIS KARMA.** Le jeu Carmageddon fait encore des ravages. L'affiche de la campagne de pub du deuxième volet sur PC a été censurée par les autorités britanniques. On y voit des fesses nues, avec cette phrase : "Pedestrians kiss yours goodbye". Un slogan à double sens, peu flatteur pour les piétons. Pas vraiment un enfant de chœur, cette Virgin...

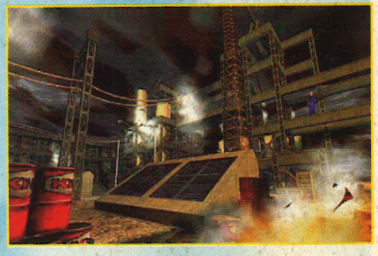
TABOULÉ

■ **GAMEBOY À COUDRE.** La Gameboy sert vraiment à tout. Prochainement, elle se connectera à une machine à coudre Singer, via le câble link. Il suffira de dessiner un motif sur l'écran de la portable, et la machine à coudre le reproduira avec du fil sur un bout de tissu. Lancement au Japon en mai, pour environ 3500 francs.

■ **GAUNTLET.** Atari et Midway ont annoncé la suite de Gauntlet sur Dreamcast, aux States. Son nom, Gauntlet: Dark Legacy, et c'est bien sûr la suite de Gauntlet Legends.

■ **FILLES DE FOOT.** Le foot au féminin va débarquer sur N64 vers la fin de l'année. SouthPeak prépare actuellement Mia Hamm Soccer 64. On y trouvera 50 équipes internationales (un peu comme pour les mecs). Original, mais quelles seront les réelles différences dans la maniabilité ? Est-ce que la victoire des Etats-Unis contre la Chine dans cette discipline aurait quelque chose à voir là-dedans ?

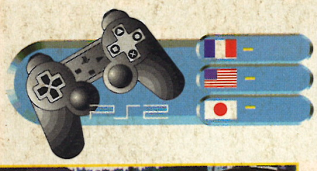
■ **LE MONDE NE SUFFIT PAS.** Voici les premières images de l'adaptation du dernier James Bond, prévu sur PS2, PS et N64. Ce sera un Doom-like d'Electronic Arts, divisé en plusieurs missions, comme les précédents. Prévu pour la fin de l'année 2000. Ci-dessous, les photos de la version PS2.



FORMULA ONE 2000

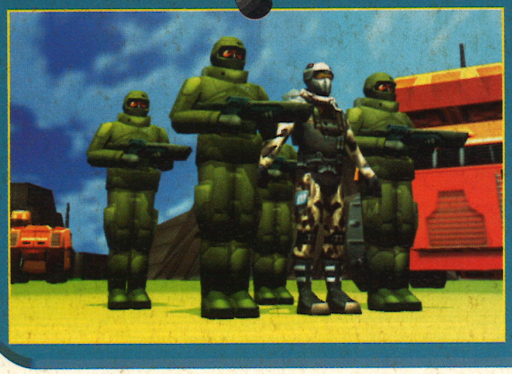
Une Formule 1 dans un tiroir

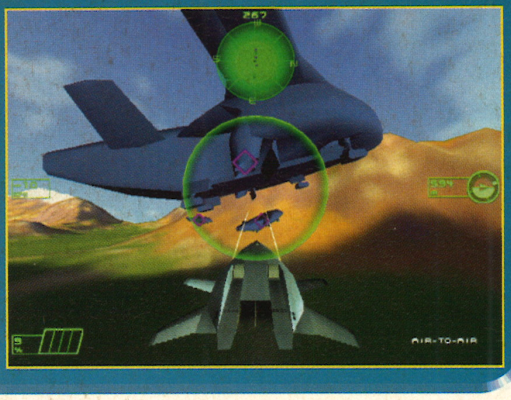
Le prochain Formula One sera sur PS2, et ce n'est pas une surprise. Il restera fidèle à ses prédécesseurs. On nous promet déjà une maniabilité exemplaire et plein de fonctions inédites. Le son sera "spatial" et les graphismes d'une qualité étonnante. Nous n'avons pas encore d'image du jeu, mais seulement quelques replays, qui vous donneront une idée de ce prochain hit. Formula One 2000, comme WipEout Fusion, est développé par le Studio Liverpool.



DROPSHIP

Dropship sera une simulation de combat aérien, avec des avions armés jusqu'aux réacteurs, dans le but de réaliser plein d'opérations militaires. Une dimension "stratégie temps réel" sera incorporée de façon intelligente. Dropship est développé par le Studio Camden de Sony, qui avait déjà signé Kingsley, Blast Radius et Team Buddies.

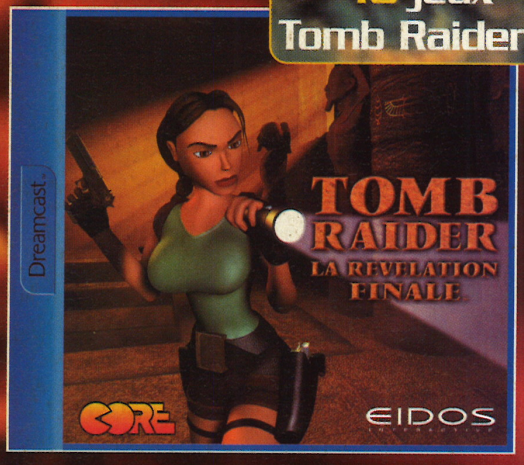




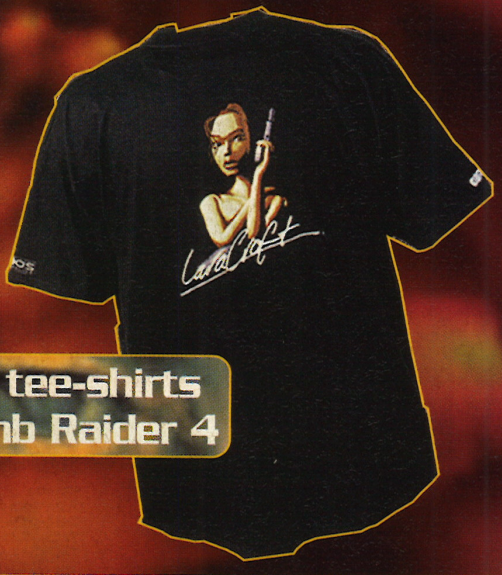
CONCOURS SPECIAL DREAMCAST

A GAGNER :

10 jeux Tomb Raider 4



2 Dreamcast



18 tee-shirts Tomb Raider 4

10 jeux Soul Reaver

10 statuettes Soul Reaver

Joue et gagne

3615 TCPLUS*

ou

08.36.68.11.41*

*3615 et 08 36 68 : 2,23F/min

Extrait du règlement : Eidos et Consoles + organisent un concours du 26/04/00 au 23/05/00 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS*. Les gagnants seront déterminés d'après les 25 meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41* et les 25 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Dreamcast, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

CONSOLES+

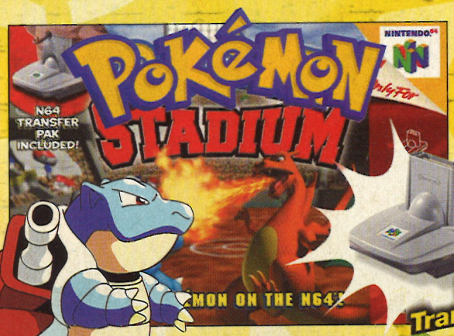
©2000 Crystal Dynamics, Inc. Tous droits réservés. Edité sous licence par Eidos Interactive Ltd 2000. Tous droits réservés.
Tomb Raider La Révélation Finale & Lara Croft © & TM Core Design Ltd 1999. © et édité par Eidos Interactive Ltd. Tous droits réservés.
SEGA and Dreamcast are registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

EIDOS INTERACTIVE

Dreamcast.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



Pokémon Stadium vous laisse mettre en scène des batailles de Pokémon dans une arène 3D. Envoyez les 150 Pokémon exécuter leurs attaques respectives... *N64*

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

499F

Nintendo

649F

console N64 couleur + 1 manette

Dans la lignée de Golden Eye's, Perfect Dark surprend de part ses graphisme et son ambiance. *N64*

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

DAX
10, rue Neuve
Tél. (consulter minitel)

BERCK/MER Center
ZIC Continent - La Verte Vigogne
03.21.09.48.13

LAGNY s/MARNE
6, rue des Marchés
01.60.07.73.07

ST BRIEUC Center
12, rue Charbonnerie
02.96.61.72.60

PAMPELUNE Center (ESPAGNE)
38, rue Amaya
(00 34) 948.15.42.23

GEX
Centre C. «Les vertes campagnes»
75, route vertes campagnes
04.50.41.92.21

QUIMPER 2 Center
Centre C. «Géant Casino»
Route de Bénodet
02.98.10.24.78

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.23.29

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
03.87.88.76.87

ST QUENTIN Center
Place de l'Hôtel de Ville
03.23.05.17.75

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)
(2)MSE, 2,23f/mn

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES(2) ou sur internet : www.dockgames.com

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BERCK/MER CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.21.09.48.13
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DAX	NOUVEAU	consulter minitel
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FORBACH	NOUVEAU	Tél : 03.87.88.76.87
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX	NOUVEAU	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY s/ Marne	NOUVEAU	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM	NOUVEAU	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.96.61.72.60
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.23.05.17.75
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER		Tél : 03.82.34.61.49
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
DOUVRES LA DÉLIVRANCE / AU PETIT BONHEUR	Tél : 02.31.37.69.14
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
St ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
St MEDARD EN JALLES / HASTINGAN VIDEO	Tél : 05.56.05.18.15
VOIRON / PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne) NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES		Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS		Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN		Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
ROLLE		Tél : 021.826.25.25
SIERRE	NOUVEAU	Tél : 027.455.73.28
SIGNY		Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE - CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13

DOCK GAMES RACHETE CASH** VOS ANCIENS JEUX

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

Retrouvez sur votre console Dreamcast l'un des plus célèbres jeux d'arcade dans une parfaite conversion avec plus de 33 combattants. *DC*

console +1 manette

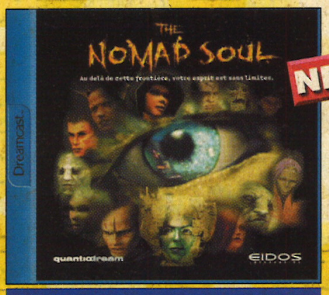
1690F

NEW

La suite du fameux titre PC est sur dreamcast; scénario intense et humour dans une ambiance futuriste. *DC*

1er JEU ON-LINE *DC*

NEW



NEW

Mêlant avec succès aventure, action, combat et jeu de rôle, The Nomad Soul vous plonge dans un univers de science-fiction en 3D incroyablement réaliste et détaillé. *DC*

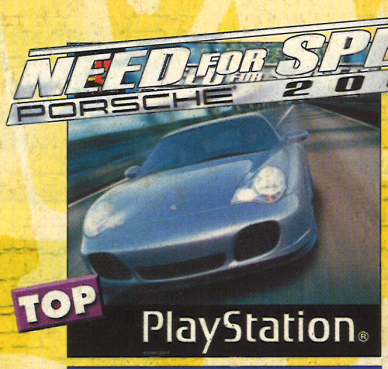
HIT

Un descendant de StarFox beaucoup plus beau avec de nombreux scénarios et peuplés d'enemis difficile à eliminer. *DC*

DOCK GAMES SUR INTERNET
www.dockgames.com

NEW

Vivez au rythme de la Samba ! Enfin un jeu différent, dans le plus pur style de celui de l'équipe du Brésil : une connotation de fête, et de magnifiques gestes. *PSX*



TOP

Découvrez l'univers prestigieux de Porsche®, installez-vous au volant de ces voitures hors du commun pour tester votre aptitude au pilotage. *PSX*

HIT

Tiré de la série à succès Street Fighter de Capcom, Street Fighter EX 2 Plus renouvelle et rajeunit le genre du jeu de combat sur PlayStation. *PSX*

NEW

Un jeu d'aventure au scénario travaillé, visiblement inspiré des nouvelles d'Isaac Asimov et à l'ambiance graphique très particulière. *PSX*

NEW

Un titre à ne pas manquer, une des meilleures simulation de football sur Playstation. *PSX*

899F

Console +1 manette
analogique vibrante + PACK ACCESSOIRES

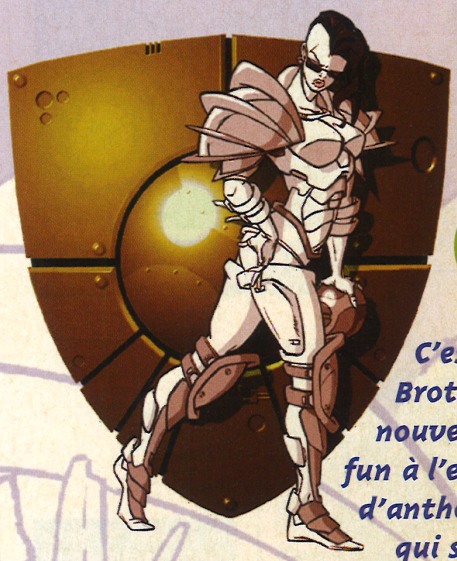
SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale. *Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :*

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.



L'Empire et ses frères

The BITMAP BROTHERS

C'est en Angleterre, dans la banlieue nord de Londres, que les Bipmap Brothers et Empire ont accueilli l'équipe de Consoles+ pour lui présenter trois nouveaux titres surprenants. Les développeurs ont, semble-t-il, privilégié le fun à l'esbroufe graphique. Honneur aux ancêtres, et commençons avec un jeu d'anthologie, Speedball 2100, qui a fait vibrer plus d'un joueur des années 80 et qui s'apprête à débarquer sur Playstation...

Kael

Speedball 2100 est la suite du jeu du même nom qui était sorti en 1988 sur Atari ST et Amiga, deux ordinateurs qui cartonnaient à l'époque. Le principe est resté le même, quant aux graphismes, on ne peut pas dire qu'ils ont beaucoup évolué. Vous contrôlez une équipe de neuf joueurs gonflés aux hormones qui s'adonnent sans retenue à une sorte de handball ultra-violent. Bien entendu, tous les coups sont permis. Sur les côtés des terrains, vous retrouverez des symboles en forme d'étoiles, qui, une fois tous allumés, vous feront gagner des points. Des pastilles disséminées sur le terrain permettent de gagner de l'argent et d'améliorer les capacités de vos joueurs. Ils pourront ainsi, un court instant, être plus rapides ou frapper plus fort. Plus vous marquerez de points, plus vous récolterez de l'argent, indispensable pour booster leurs compétences. Le but étant, au final, de remporter tous vos matchs.

Player Maker

Entre chaque match, il est nécessaire de faire un tour dans le menu de Management. Là, il sera possible, moyennant finance, d'augmenter les caractéristiques de son équipe. Ces dernières sont classées en huit catégories: force, intelligence, habileté, etc. Afin de personnaliser vos joueurs de Speedball, vous pourrez changer la couleur de leur tenue et de leurs cheveux, et enregistrer le tout sur une carte-mémoire, pour affronter une équipe adverse également personnalisée.

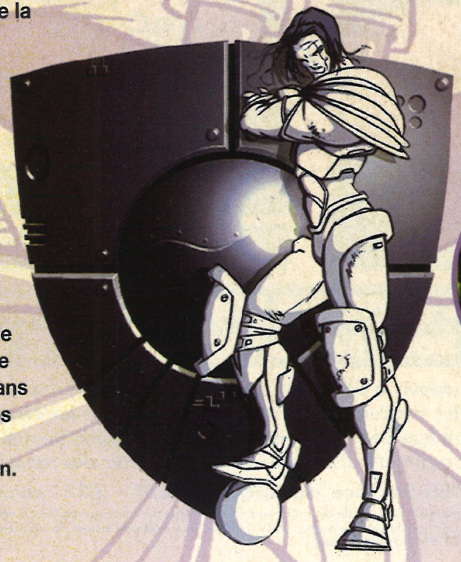
Au bonheur des nostalgiques

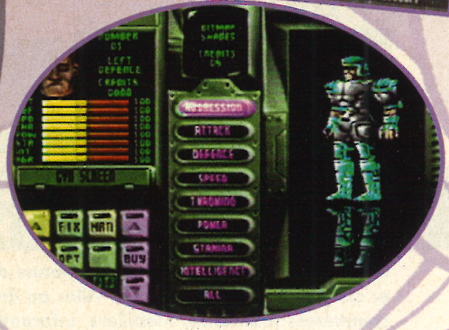
Ceux qui ont joué aux versions antérieures ne seront pas dépaysés. Certes, le jeu est maintenant en 3D, mais l'unique vue est identique à celle de la version Amiga. Grâce au système de commande simplifié, un seul bouton sert à contrôler les "speedballeurs". Il permet en effet de tout faire: passe, shoot, attaque... De plus, les modes de jeu sont identiques. Le joueur aura donc accès aux trois modes (Knock-out, League et Cup). Afin d'augmenter la durée de vie, trois nouvelles compétitions, ainsi que deux coupes ont été ajoutées. Le Versus est également de la partie. En deux manches de 90 secondes, tous les moyens sont bons pour vaincre son adversaire, même si cela doit faire des blessés ou des morts. Enfin, dans leur grande bonté, les Bipmap Brothers ont conservé certaines voix et sons de Speedball 1 et 2, comme le "Ice cream!" lancé dans le public ou la sirène des robots-médecins qui débarquent sur le terrain. Les fans se rueront sur ce titre qui leur rappellera de nombreux souvenirs d'enfance.

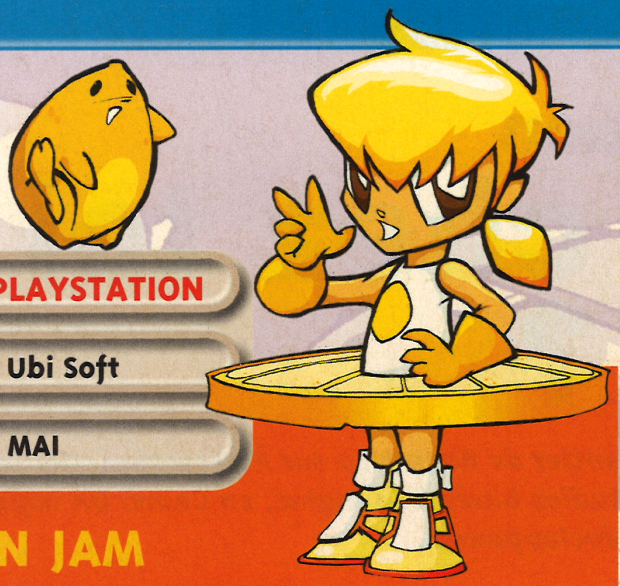
PLAYSTATION

- Ubi Soft
- MAI

Mike Mongomery (de Bipmap Brothers) à qui l'on doit l'adaptation sur Playstation.







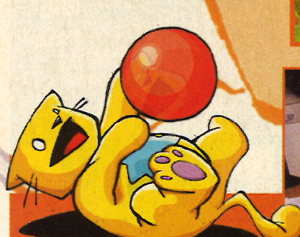
PLAYSTATION

Ubi Soft

MAI

SPIN JAM

Avec Spin Jam, le Puzzle Bobble-like se dote d'une nouvelle variante. Il serait plus facile de vous expliquer la géométrie non-euclidienne que le principe de ce titre, tellement les règles sont compliquées. Mais on va quand même essayer. Le joueur devra envoyer des boules de couleurs au centre, sur une roue. Lorsque trois boules identiques sont réunies, elles explosent, projetant les boules opposées (de l'autre côté de la roue) vers des grosses bulles (de la même couleur). Le but de chaque niveau est donc de faire disparaître ces grosses bulles en les remplissant de la bonne couleur (ouf !). En plus du mode 2 joueurs indispensable, on trouvera également un mode Arcade, dans lequel il faudra passer une centaine de niveaux, et un mode Aventure qui prolongera le jeu en solo. Les personnages très charismatiques adoptent des expressions différentes selon la situation dans laquelle ils se trouvent. Les puzzles sont une valeur sûre pour les longues soirées entre amis, mais pour cela il faut qu'ils soient compréhensibles par tous...



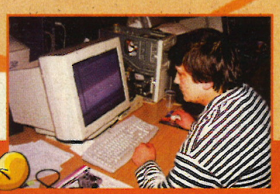
PLAYSTATION

Ubi Soft

JUILLET

SHEEP

Dans ce titre pastoral, le joueur dirige un berger qui doit mener son troupeau jusqu'à un camion (dont il vaut mieux ignorer la destination finale). Malgré son ambiance western et des décors mignons aux couleurs chatoyantes, ce jeu est vraiment malsain. En effet, les pauvres animaux devront parcourir de vastes étendues parsemées de pièges et d'obstacles en tout genre. Ils devront, par exemple, emprunter des routes pleines de peinture (gentil), mais également traverser des champs de blé dans lesquels circulent des moissonneuses-batteuses (moins gentil). Si jamais les braves moutons venaient à se faire faucher, ils se trouveraient tondus ou pires... Un peu comme dans Lemmings, donc, le challenge consistera à sauver le plus possible d'innocents animaux. Le jeu est divisé en huit mondes, chacun étant découpé en quatre niveaux. Si, dans le premier niveau, vous perdez dix brebis sur les trente qui vous sont confiées, au niveau suivant, vous n'en aurez plus que vingt. Un titre surprenant et qui fera sûrement parler de lui (mais que fait la SPA ?).



Justin Garvanovic, responsable de l'interface graphique.

Steve Packer a créé les 11 persos de Spin Jam.

Pour créer un jeu, il faut de l'argent. C'est Mike Malstead, le producteur, qui l'a trouvé.

Le responsable du développement, tente de nous expliquer le principe du jeu.

Rayman 2 sur Playstation

On mange chez toi ou chinois ?

A l'occasion de la présentation officielle au monde entier de Rayman 2 sur Playstation, Ubi Soft a invité Consoles+ dans ses lointains et mystérieux studios basés à Shanghai, en Chine. Un voyage initiatique à la découverte d'un nouveau type de développeurs...

Gia

Mais qu'y a-t-il encore de plus à dire sur Rayman 2 ? Déjà sorti sur Dreamcast, PC et Nintendo 64, Rayman 2 sur Playstation est doté d'une grande originalité : il a été entièrement développé en Chine, loin du regard de Michel Ancel, le créateur du personnage.

On se connaît ?

On retrouve donc une nouvelle fois Rayman et ses amis Globox dans une aventure abracadabrante. Cette version Playstation a été complètement reconstruite pour l'occasion. L'équipe de développement a dû refaire le moteur de jeu, développer des outils de programmation et d'animation, ainsi que des éditeurs de niveaux, pour s'adapter à la Playstation. Au vu de la version montrée, le travail paraît déjà bien avancé, et plutôt bien réalisé. Les textures et les graphismes sont à la hauteur de nos espérances, et une bonne maniabilité sera sans aucun doute au rendez-vous. Le jeu a été adapté à la puissance plus limitée de la console. Dans ce souci, nombre d'éléments ont subi des changements, notamment dans le déroulement des niveaux et dans certaines phases spéciales. On trouve aussi des bonus marrants, comme, par exemple, une parodie du premier épisode en 2D. De ce fait, Rayman 2 sur Playstation présentera un visage familier et, en même temps, méconnaissable.

Optimisation

Le jeu exploitera aussi les larges possibilités du Dual Shock. Le personnage répondra non seulement à la commande analogique de gauche pour le déplacement, mais il s'agitera aussi quand vous bougerez la commande analogique de droite. Appuyez dessus, et il sautera. Bougez-la dans n'importe quelle direction, et Rayman balancera ses boules de lumière. Un concept bien réfléchi et agréable, qui fait la fierté de l'équipe de développement. Shi Hai, un des responsables du projet, nous confie sa satisfaction avec beaucoup d'humour : "Je trouve ce système très bon, car c'est moi qui l'ai fait..." (gros éclats de rire dans la salle). De plus, Rayman 2 sur Playstation accueillera une nouveauté de taille par rapport aux autres versions.

Une chance au grattage

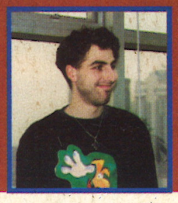
Pour la première fois, tous les personnages parleront un langage existant, et non plus un bla-bla à l'hélium incompréhensible. Pour la localisation européenne, le CD contiendra plus de cinq langues, un véritable casse-tête pour tout faire rentrer dans 650 Mo. Par ailleurs, le jeu sera aussi compatible avec la Pocketstation. On pourra récupérer à peu près cinq petits jeux différents sur la super carte-mémoire.
L'équipe de 53 personnes aura surtout travaillé d'arrache-pied, laissant libre cours à sa créativité. Heureusement, Michel Ancel (le créateur du jeu) n'a pas imposé ses caprices à des milliers de kilomètres. Il a néanmoins gardé un droit de regard sur certains éléments. Grâce aux systèmes de réseau ultra-rapides et malgré la distance qui sépare Montreuil de Shanghai, la communication a été d'une grande facilité. Rayman 2 est un projet d'une importance capitale. Ubi Soft a mis beaucoup d'argent sur la table en raison de l'énorme investissement de départ. Mais le coût du développement n'a pas été communiqué pour l'instant.
Au final, Rayman 2 risque de faire à nouveau parler de lui, grâce à une réalisation qui semble particulièrement soignée et méditée. Rendez-vous en septembre 2000 pour la sortie !

LE PLEIN DE CHINOIS

Voici une équipe de développement qu'on n'a pas l'habitude de croiser. Composée pour l'essentiel de Chinois, elle travaille sous la houlette d'une chef de projet décidément pas triste.

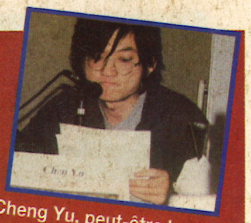
Nathalie Paccard, depuis deux ans en Chine, était déjà chef de projet pour Rayman 2 sur PC et N64 en France.

Bourré d'humour, Shi Hai aide Nathalie dans son travail de chef de projet.



Jean-Christophe Guyot, game designer en chef, fait partie des rares Français qui travaillent dans l'antenne d'Ubi Soft à Shanghai.

A gauche : Yang Jie, responsable du son, a intégré les voix pour toute l'Europe. A droite : Gu Jie, était en charge de l'animation des personnages.



Cheng Yu, peut-être le plus sérieux de la bande, s'occupe de la partie artistique du développement.

A gauche : Li Jing Song, programmeur en chef, a retravaillé le moteur du jeu, les outils et tous les détails techniques. A droite : Ding Dong (on ne rit pas) s'occupe de la qualité du jeu. Il évalue sa difficulté et sa jouabilité.

L'équipe de Rayman 2 Playstation en Chine.

UBI SOFT EN CHINE

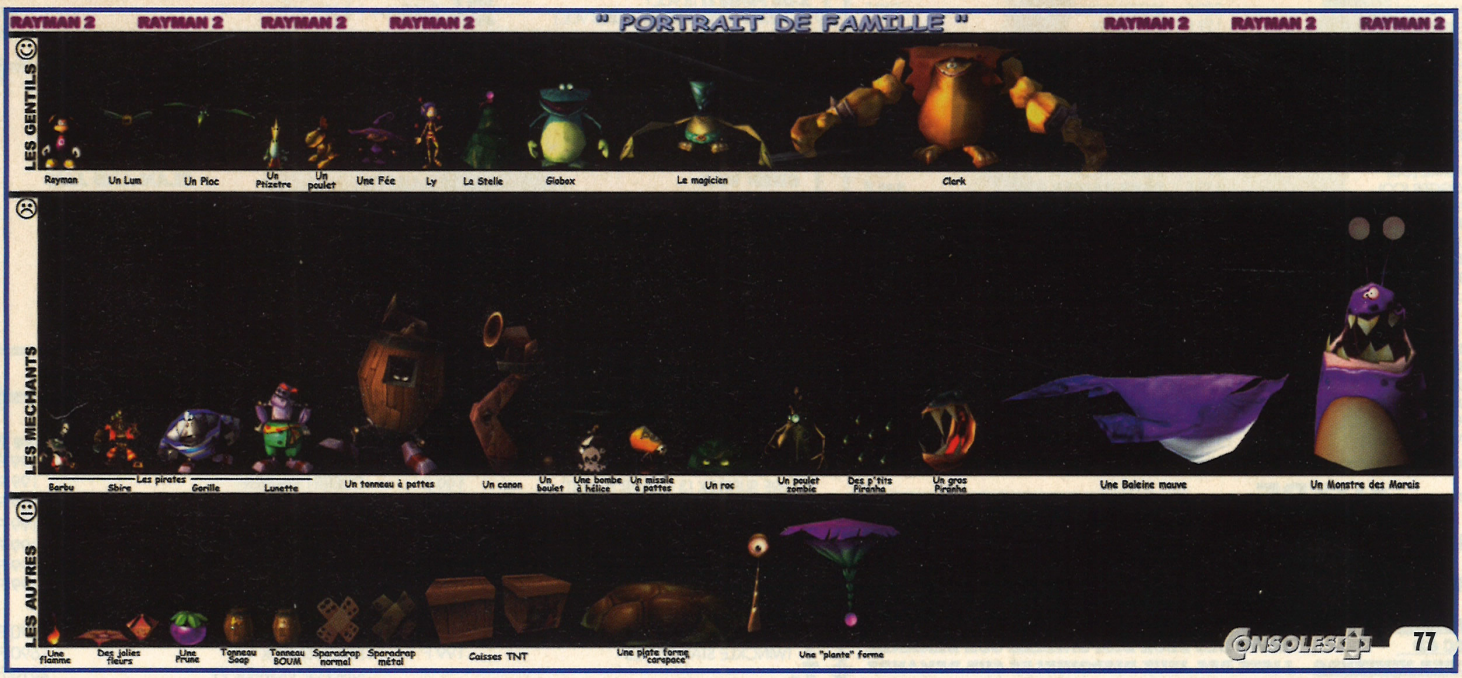
Gilles Langourieux.

C'est dans un quartier très fréquenté de Shanghai qu'Ubi Soft a posé son siège. Au 17e étage de la tour Times Square, là où s'est aussi installé Alcatel, on trouve des espaces gigantesques dédiés au développement, avec des ordinateurs et des téléviseurs à ne plus en finir. Cette marée humaine a été initiée par l'arrivée de Gilles Langourieux, chargé de créer les studios en juillet 1997. Aujourd'hui, plus de 270 personnes travaillent à Shanghai, et 30 à Beijing. Gilles a quitté ses fonctions le jour de notre départ, le 31 mars 2000, pour laisser la place à Corinne Le Roy, son ex-directrice du marketing.

Corinne Le Roy.

LES AUTRES JEUX

L'investissement sur Rayman 2 Playstation a été colossal, mais permettra de développer d'autres jeux à moindre frais. Les outils, le moteur et les éditeurs étant déjà créés, les autres jeux de plates-formes qui suivront bénéficieront de l'expérience acquise. Et on ne chôme pas chez Ubi Soft Chine ! Entre F1 Racing Simulation (PS), Le Livre de la jungle (PS) et Donald Duck (PS), le "made in China" sera bientôt monnaie courante en matière de jeux vidéo.



ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

DVD

NEW

LECTEUR DVD SAMSUNG 709 — **2490 F**

ARRIVAGE TOUTES LES SEMAINES, NOUS CONTACTER

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

8 MM	179 F	LE ROI LION 2	179 F
007 GOLDEN EYE	169 F	LE TEMPS D'UN WEEK-END	189 F
ARMAGEDDON	169 F	LIMBO	189 F
BABE 2	189 F	LES VISITEURS 2	169 F
BIRDAY	189 F	LIGNE DE DEMARCATION	169 F
CARMEN	189 F	MATRIX	189 F
DARKMAN	189 F	MENTEUR, MENTEUR	179 F
DEMAIN		MILLIARDAIRE MALGRE LUI	189 F
NE MEURT JAMAIS	169 F	OPENING NIGHT	189 F
ENNEMI D'ETAT	179 F	RONIN BLADE	179 F
FACES	189 F	SHADOWS	189 F
FANTOMAS COLLECTOR	299 F	SIX JOURS SEPT NUITS	179 F
GODZILLA	189 F	SOUVIENS TOI	
HORIZONS LOINTAINS	189 F	L'ETE DERNIER	189 F
JAWBREAKER	189 F	TAXI DRIVER	189 F
KING COBRA	189 F	TERMINATOR 2	169 F
L.A. CONFIDENTIAL	169 F	UN VIOLON SOUS LES TOITS	169 F
L'ARME FATALE 4	169 F	UNE FEMME SOUS INFLUENCE	189 F
LE CINQUIEME ELEMENT	189 F	UNE EQUIPE HORS DU COMMUN	189 F
LE DINER DE CONS	169 F	URBAN LEGEND	189 F
LE MASQUE DE ZORRO	169 F	VOLT FACE	169 F

3 DVD ACHETES = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
2 ECRANS (PO)	69 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM. + LOUPE +SACOCHE (CO OU PO)	99 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F

* POUR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN POKEMON BLEU = 1 CABLE LINK GRATUIT

720° SKATE BOARDING (CO)	149 F	METAL GEAR SOLID (CO)	229 F
ALERTE AUX MARTIENS (CO)	249 F	MICKEY RACING (CO)	249 F
ARMORINE (CO)	199 F	MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F
ARMY MEN (CO)	249 F	MONTEZUMA (CO)	169 F
ASTERIX SUR LA TRACE D'IDEFIX (CO)	249 F	MOTOCROSS (CO)	199 F
ASTEROID (CO)	249 F	NHL 2000 (CO)	229 F
AZUR DREAMS (CO)	229 F	ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO)	199 F
BRAIN DRAIN	99 F	PITFALL (CO)	169 F
BREAK OUT (CO)	129 F	POKEMON ROUGE (CO)	229 F
BUGS BUNNY		POKEMON BLEU (CO)	229 F
ET LE CHATEAU (CO)	229 F	POWER QUEST (CO)	199 F
BUG'S LIFE (CO)	199 F	PRO PINBALL BILLARD (CO)	229 F
BUST A MOVE 3	149 F	RAYMAN (CO)	229 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	READY 2RUMBLE BOXING (CO)	229 F
CARMAGEDDON (CO)	199 F	RENAULT CLIO RALLY (CO)	229 F
CAT WOMAN (CO)	229 F	SOCCER MANAGER (CO)	199 F
CENTIPEDE (CO)	129 F	SPEEDY GONZALES (CO)	249 F
CUTTHROAT ISLAND	79 F	SPY HUNTER + MOON PATROL (CO)	199 F
DAFFY DUCK (CO)	229 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
DEFENDER + JOUST (CO)	169 F	STREET FIGHTER ALPHA (CO)	169 F
EARTH WORM JIM 3D (CO)	199 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
ECW HARDCORE REVOLUTION (CO)	199 F	TARZAN (CO)	199 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (CO)	229 F	TAXI 2 (CO)	229 F
FOURMIZ (CO)	229 F	TELEFOOT SOCCER (CO)	229 F
FROGGER (CO)	129 F	THE MUPPETS (CO)	199 F
GAME WATCH GALLERY 3 (CO)	169 F	TOMB RAIDER (CO)	249 F
GRUNTZ (CO)	199 F	TONIC TROUBBLE (CO)	199 F
GUY ROUX 2000 (CO)	229 F	TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F
JEREMY McGRATH S.CROSS 00	199 F	TOY STORY 2(CO)	249 F
JOHN MADDEN 2000 (CO)	199 F	TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
KLUSTAR (CO)	199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	VEGA GAMES (CO)	249 F
LE MASQUE DE ZORRO (CO)	229 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
LES 24H DU MANS (CO)	249 F	WARIO LAND 3 (CO)	249 F
LES RAZMOKET		WCW MAYHEM (CO)	229 F
VOYAGE DANS LE TEMPS (CO)	249 F	WINTER GAMES (CO)	229 F
LUCKY LUCKE (CO)	199 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
MAGICAL TETRIS (CO)	199 F	YANNICK NOAH (CO)	229 F
MARIO GOLF (CO)	199 F	YODA STORIES (CO)	229 F
		ZELDA (CO)	249 F

AUTRE

		GAME GEAR + 1 JEU	449 F
JAGUAR	Syndicate 49 F	Theme park	49 F
3 DO	(69 F PIECE 3 ACHETES + 1 GRATUIT)		
	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE		
MEGADRIVE	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE		
NEC CD	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE		
SUPER NINTENDO	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE		

PC

NEW

3D PROPHET	1990 F	SIDE WINTER GAME PAD PLUS	149 F
GAME COMMANDER+MULTIPORT	249 F	SIDE WINDER FREESTYLE PRO	349 F
BLEEM	349 F	SIDE WINDER STICK STANDARD PRO	199 F
XENTOR 32Mb	1490 F	VOLANT+ PEDALIER	
SIDE WINDER GAME PAD	249 F	RETOUR DE FORCE ACT.LABS	990 F

AGE OF EMPIRE 2	349 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	329 F
ALIEN VS PREDATOR GOLD	299 F	NERF ARENA	269 F
BATTLEZONE 2	299 F	NHL 2000	369 F
BUSINESS TYCOON	329 F	PHARAON	349 F
CAESAR PALACE 2000	199 F	PLANESCAPE TORMENT	329 F
CLOSE COMBAT TRILOGIE	349 F	POMPEI	299 F
COLIN McRAE RALLY 2	349 F	QUAKE 3 ARENA	349 F
CROC 2	299 F	RALLY CHAMPIONSHIP 2000	369 F
DAIKATANA	369 F	RAYMAN CE2	149 F
DEMOLITION RACER	269 F	RAYMAN COLLECTOR	199 F
DIABLO 2	349 F	RAYMAN CP COFFRET	299 F
DIE HARD TRILOGY 2	299 F	RAYMAN 100 NIVEAUX	99 F
DRACULA	329 F	REVENGE OF ARCANE	199 F
F1 2000	299 F	RISING SUN	329 F
F1 WORLD GRAND PRIX	369 F	RISK 2	299 F
FIFA 2000	329 F	ROLLCAGE STAGE 2	299 F
FINAL FANTASY VIII	369 F	ROLLER COASTER TYCOON	199 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	399 F	ROLLER COASTER TYCOON ADD-ON	149 F
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F	ROLLER COASTER TYCOON DE LUXE	349 F
FOOTBALL MANAGER 2000	299 F	SHOGUN	299 F
GUY ROUX MANAGER 2000	299 F	SIM CITY WORLD EDITION	299 F
HALL LIFE+TEE-SHIRT	349 F	SLAVE ZERO	299 F
HEROES 3 ARMAGEDDON	179 F	SOLDIER OF FORTUNE	299 F
INTERNATIONAL SUPER SPORT 2000	269 F	STAR WARS FORCE	349 F
INTERSTATE 82	269 F	SUPERBIKE 2000	349 F
INVICTUS (CONQUEST 2)	299 F	SUZUKI ALLSTAR	269 F
LEGACY OF KAIN 2	199 F	THEME PARK WORLD	349 F
LES SIMS	329 F	TOMB RAIDER 4	349 F
L.S LINK 2000	369 F	TOY STORY 2	269 F
MDK 2	329 F	TZAR	329 F
MECH WARRIOR 3	199 F	UEFA 2000	369 F
MESSIAH	329 F	VAMPIRE	299 F
MIGHT AND MAGIC MILLENIUM	349 F	VIRTUAL SKIPPER	299 F
MUSIC 2000	299 F	WALL STREET TYCOON	329 F
		WILD WILD WEST	299 F

PROMO PC

C.C TIBERIAN SUN	169 F	KOL.99 MIGHT & MAGIC 6	99 F
KOL.2000 FULL+DIG+INDIANA	99 F	KOL.99 PRO PINBALL BIG RACE	99 F
KOL.2000 MONOPOLY	99 F	KOL.99 SETTELERS 1+2	99 F
KOL.2000 REBEL ASSAULT+DARK FORCE+X-WING	99 F	MOTO RACER 2 CLASSIC	99 F
		V-RALLY 99	99 F

2 JEUX ACHETES HORS PROMO = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

MANGAS FILMS

COFFRETS

ALBATOR 84 (7 vol..)	449 F
ALBATOR 78 (7 vol.)	499 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DBZ Partie I (8 vol.)	499 F
DBZ Partie II (8 vol.)	TEL
EMPIRE DES CINQ	499 F
KEN LE SURVIVANT Partie I (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT Partie II (8vol.)	499 F
MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F
ROBOTECH 2	499 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	TEL
SAN KU KAI (9 vol..)	490 F
TOM SAWYER Partie 2 (6 VOL.)	449 F
X-OR Partie I (7 VOL.)	390 F
X-OR Partie II (8 VOL.)	399 F
IL ETAIT 1 FOIS L'ESPACE (8 VOL.)	499 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
ALBATOR 78 (vol 1 à 7)	129 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	129 F
EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99 F
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN 2 (vol.1 à 4)1	129 F
CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERKIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
ROBOTECH (VOL 1 à 9)	129 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
ULYSSE 31 (vol.1 à 4)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

SATURN

LISTE DE JEUX NEUFS A 99 F

BLACK FIRE	IRON MAN	NBA LIVE 98
DOOM	J.MADDEN 98	NHL POWERPLAY
FIFA 96	LA HORDE	SHOCK WAVE
GHEN WAR	MAGIC CARPET	SLAM AND JAM
GRID RUN	NBA JAM EXTREME	SPACE HULK 2
HEXEN	NBA JAM T.E	TEMPEST 2000
HI OCTANE	NBA LIVE 97	TRASH IT

JEUX JAPONAIS A 79 F

GALAXY FIGHT
GRAN CHASER
TOSHINDEN URA

ACCESSOIRES SATURN

ACTION REPLAY 3 EN 1	249 F
MANETTE ANALOGIQUE	149 F
MANETTE MAD CATZ	69 F

NEO GEO

JEUX NEUF NEO GEO CD

AGRESSOR OF DARK COMBAT	199 F
FATAL FURY REAL BOUT 2	299 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	399 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER BASEBALL 2020	199 F
SUPER SIDEKICKS 2	199 F
TWINCKLE STAR SPRITES	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE N & B	349 F
BASEBALL STAR	199 F
CHERRY MASTER	199 F
KING OF FIGHTER R1	199 F
NEO GEO CUP FOOT	199 F
PUZZLE	199 F
SAMOURAI SHADOWN	199 F
TENNIS	199 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE NEUVE + STICK	1990 F
METAL SLUG X	1690 F
KING OF FIGHTER 99	2390 F

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

PLAYSTATION + DUAL SHOCK 790 F
+100 F de bon d'achat
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE	269 F	2 MANETTES SANS FILS	199 F	CARTE MEMOIRE	49 F
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F	2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F	C. MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
VOLANT act labs + C.PSX	590 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
VOLANT MC 2	499 F	MANETTE TURBO	49 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
SIEGE BACQUET	790 F	MANETTE DUAL SHOCK	199 F	PRISE PERITEL RGB	49 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F	MANETTE ANALOGIQUE	99 F	V.C.A BOX	499 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F	VIRTUAL GUN	149 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	RALLONGE MANETTE	49 F	CABLE DE LIAISON	99 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	PACK DE VIBRATION	99 F	GAME BOOSTER	399 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

ACE COMBAT 3	349 F	ERGHEIZ	299 F	LE MONDE DES BLEUS	349 F	**PREMIER MANAGER 2000**	**349 F**	STREET SKATER 2	369 F
ASTERIX LE FILM	299 F	**EURO 2000**	**369 F**	LEGO ROCK RAIDERS	299 F	PSYCHIC FORCE 2	349 F	SUPERBIKE 2000	369 F
ARMORINE	**299 F**	**EVERY BODY'S GOLF 2**	**199 F**	LEGO RACERS	299 F	RAILROAD TYCOON 2	349 F	**SYPHON FILTER 2**	**299 F**
ARMY MEN SARGE'S HEROES	**369 F**	F1 2000	369 F	LES SCHTROUMPFS	299 F	RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	TARZAN	349 F
BALLISTIC	**249 F**	**F1 RACING CHAMPIONSHIP**	**369 F**	MARVEL VS CAPCOM	329 F	RAT ATTACK	299 F	**THEME PARK WORLD**	**369 F**
BLOODY ROAR 2	299 F	F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	MEDAL OF HONOR	369 F	RAYMAN 2	369 F	TIGER WOODS PGA TOUR 2000	369 F
BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE	199 F	FEAR EFFECT	369 F	**MEDIEVIL 2**	**199 F**	RAZMOKET + 2 FIGURINES	369 F	TINY TANK	299 F
CAESAR PALACE 2000	329 F	FIFA 2000	349 F	**METAL GEAR SOLID+**		**RAZMOKET FONT LEUR CINEMA**	**349 F**	TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
CASTROL HONDA SUPERBIKE	299 F	FIGHTING FORCE 2	359 F	**METAL GEAR MISSIONS SPECIALS**	**299 F**	READY TO RUMBLE 2	369 F	TOMB RAIDER 4	249 F
CHESSMASTER 2	349 F	FINAL FANTASY VIII	399 F	MICRO MANIACS	369 F	**RESCUE SHOT**	**199 F**	**TOSHIDEN 4**	**349 F**
COLIN McRAE RALLY 2	**299 F**	**JEREMY McGRATH S.CROSS 2000**	**299 F**	MIDNIGHT IN VEGAS	349 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	TOY STORY 2	369 F
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	**GHOUL PANIC**	**299 F**	**MIGHT & MAGIC CRUSADER**	**369 F**	RIDGE RACER 4 COLLECTOR	299 F	TRACK'N FIELD 2	369 F
COOL BOARDERS 4	299 F	GRAN TURISMO 2	349 F	**MIKE TYSON BOXING**	**299 F**	ROAD RASH JAILBREAK	369 F	UEFA 2000	369 F
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	GRANDIA	369 F	MISSION IMPOSSIBLE	299 F	**ROADSTERS**	**349 F**	URBAN CHAOS	369 F
CROC 2	369 F	**GUY ROUX 2000**	**349 F**	**MUPPET RACE MANIA**	**199 F**	ROLLCAGE STAGE 2	299 F	VAMPIRE HUNTER D	369 F
DIE HARD TRILOGY 2	369 F	HUGO 2	299 F	MUSIC 2000	349 F	**RUGBY 2000**	**369 F**	**VANDAL HEART 2**	**TEL**
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F	IISS PRO EVOLUTION	369 F	NASCAR 2000	369 F	SAGA FRONTIER 2	369 F	VEGAS GAMES	349 F
DISCWORLD NOIR	**299 F**	**JIMMY WHITE'S CUEBALL 2**	**299 F**	NBA LIVE 2000	369 F	SHADOW MAN	299 F	VICTORY BOXING 3	349 F
DRACULA RESSURECTION	369 F	J.MADDEN 2000	369 F	**NBA SHOWTIME**	**299 F**	**SHAOLIN**	**329 F**	V-RALLY 2	359 F
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	249 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	**NEED FOR SPEED PORSCHE 2000**	**369 F**	SILENT HILL	329 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	269 F
DUNE 2000	369 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F	NFL EXTREME	269 F	SPACE DEBRIS	269 F	WARPATH : JURASSIC PARK	369 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	329 F	LEGEND OF KARTIA	249 F	NHL 2000	369 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F	**WAR OF THE WORLD**	**349 F**
				NHL FACE OFF 2000	299 F	SOUTH PARK RALLY	299 F	WILD ARMS	249 F
				NIGHT MARE CREATURE 2	**TEL**	**STAR OCEAN 2**	**199 F**	**WWF SMACK DOWN**	**349 F**
				POOL ACADEMY	**369 F**	STREET FIGHTER ALPHA 3	269 F	X-MEN VS STREET FIGHTER	269 F
				PREMIER MANAGER 98	249 F	STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F	X-FILES	349 F

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAPONAIS

DRAGON BALL Z FINAL BOUT 99 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

AIR COMBAT	**99 F**	**C.C. ALERTE ROUGE**	**149 F**	**FORSAKEN**	**99 F**	**MICKEY**	**149 F**	**ROCK'N ROLL RACING 2**	**99 F**
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	**149 F**	**C.C. MISSION TESLA**	**149 F**	**G-POLICE**	**99 F**	**MONACO Gpz**	**99 F**	**SMALL SOLDIERS**	**99 F**
APE ESCAPE	**149 F**	**CENTIPEDE**	**169 F**	**G-POLICE 2**	**99 F**	**MOTO RACER**	**149 F**	**SPEED FREAKS**	**99 F**
ATLANTIS	**149 F**	**CHINE**	**149 F**	**GRAN TURISMO**	**149 F**	**MOTO RACER 2**	**169 F**	**SPYRO**	**149 F**
BATTLE SPORT	**99 F**	**COLIN McRAE RALLY**	**169 F**	**GTA 2**	**199 F**	**MULAN**	**99 F**	**SPYRO 2**	**199 F**
BUGS LIFE	**169 F**	**COUPE DU MONDE 98**	**129 F**	**GUARDIAN OF DARKNESS**	**149 F**	**NASCAR 99**	**99 F**	**STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA**	**169 F**
		CRASH BANDICOOT 3	**169 F**	**HEART OF DARKNESS**	**169 F**	**NBA LIVE 99**	**149 F**	**TAIL CONCERTO**	**149 F**
		CROC	**169 F**	**HERCULE**	**149 F**	**ODDWORLD: L'EXODE D'ABE**	**149 F**	**TEKKEN 3**	**149 F**
		DIE HARD TRILOGY	**169 F**	**IRON BLOOD**	**99 F**	**POINT BLANK 2**	**99 F**	**TIME CRISIS**	**149 F**
		DREAMS	**149 F**	**ISS PRO**	**169 F**	**PONIT BLANK 2+GUN**	**149 F**	**TOCA TOURING CAR 2**	**169 F**
		FIFA 98	**129 F**	**JONAH LOMU RUGBY**	**199 F**	**POPULOUS**	**149 F**	**TOMB RAIDER 2**	**169 F**
		FIFA 99	**169 F**	**LUCKY LUCKE**	**169 F**	**RAYMAN**	**99 F**	**TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE**	**199 F**
		FINAL FANTASY VII	**149 F**	**MAGIC CARPET**	**99 F**	**RC STUNT COPER**	**169 F**	**TOMB RAIDER 3**	**169 F**
		FORMULA ONE 97	**149 F**	**MEDIEVIL**	**149 F**	**RIDGE RACER 4**	**149 F**	**VIRUS**	**149 F**
		FORMULA ONE 99	**149 F**	**METAL GEAR SOLID**	**169 F**	**REVOLUTION X**	**99 F**	**WIPEOUT 3**	**99 F**

DREAMCAST

CONSOLE+PAD+MODEM 1690 F

CABLE RGB	99 F	JOYSTICK ARCADE	399 F	MANETTE (MC)	179 F	VIBREUR	199 F
CLAVIER	249 F	GUN (MC)	249 F	RALLONGE MANETTE	89 F	VOLANT	499 F
FORCE PACK MC	129 F	MANETTE	199 F	VMS	199 F	VOLANT MC 2	549 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

BLUE STINGER	**379 F**	**FIGHTING FORCE 2**	**379 F**	**NFL QUATERBACK 2000**	**379 F**	**SHADOW MAN**	**379 F**	**THE NOMAD SOUL**	**379 F**
BUGGY HEAT	**379 F**	**HEROES 3**	**379 F**	**NIGHTMARE CREATURE 2**	**379 F**	**SLAVE ZERO**	**379 F**	**TOMB RAIDER 4**	**379 F**
CAESAR PALACE 2000	**379 F**	**HOUSE OF THE DEAD 2**	**379 F**	**PLASMA SWORD**	**379 F**	**SPEED DEVIL**	**379 F**	**TOY COMMANDER**	**379 F**
CRAZY TAXI	**379 F**	**JIMMY WHITE'S CUEBALL 2**	**379 F**	**POWER STONE**	**379 F**	**SPIRIT OF SPEED**	**379 F**	**TOY STORY 2**	**379 F**
DEADLY SKIES	**379 F**	**JOJO'S BIZARRE ADVENTURE**	**379 F**	**RAYMAN 2**	**379 F**	**SOUL CALIBUR**	**379 F**	**TRICKSTYLE**	**379 F**
DEAD OR ALIVE 2	**379 F**	**MARVEL VS CAPCOM**	**379 F**	**RENEGADE RACERS**	**379 F**	**SOUL FIGHTER**	**379 F**	**UEFA STRIKER**	**379 F**
DRAGON'S BLOOD	**379 F**	**MDK 2**	**379 F**	**RE-VOLT**	**379 F**	**SOUL REAVER**	**379 F**	**VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE**	**379 F**
DYNAMITE COP 2	**379 F**	**MILLENIUM SOLDIER**	**379 F**	**READY TO RUMBLE 2**	**379 F**	**SOUTH PARK LUV SHACK**	**379 F**	**VIRTUA FIGHTER 3**	**379 F**
ECW HARDCORE REVOLUTION	**379 F**	**MONACO GRAND PRIX 2**	**379 F**	**RED DOG**	**379 F**	**STREET FIGHTER ALPHA 3**	**379 F**	**VIRTUA STRIKER 2000**	**379 F**
EVOLUTION	**379 F**	**MORTAL KOMBAT GOLD**	**379 F**	**RESIDENT EVIL 2**	**379 F**	**STREET FIGHTER 3 W.IMPACT**	**379 F**	**WORLD WIDE SOCCER 2000**	**379 F**
		NBA 2000	**379 F**	**ROADSTERS**	**379 F**	**SUZUKI ALSTARE RACING**	**379 F**	**WORMS ARMAGEDDON**	**379 F**
		NFL BLITZ 2000	**379 F**	**SEGA RALLY 2**	**379 F**	**TEE OFF**	**379 F**	**ZOMBIE REVENGE**	**379 F**

NINTENDO 64

NINTENDO 64+F1 WORLD GP	799 F	NINTENDO 64 COULEUR+PAD	649 F	VOLANT+PEDALIER	269 F	MEMORY CARD	49 F	GAME BOOSTER	349 F
NINTENDO 64	399 F	ACTION REPLAY PRO	399 F	RALLONGE MANETTE	49 F	MEMORY CARD 4X	129 F	EXTENSION DE MEMOIRE	199 F
+DONKEY+PAD+EXPENSION	999 F	FORCE PACK VIBREUR	99 F	MANETTE	199 F	MANETTE+FORCE PACK	149 F	TRANSFER PACK	129 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

ARMY MEN SARGES HEROES	**399 F**	DREAMSTORY	399 F	LEGO RACERS	379 F	**POKEMON STADIUM**		**TARZAN**	**399 F**
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	**399 F**	DUKE NUKEM:ZERO HOUR	399 F	LODE RUNNER	299 F	**+TRANSFER PAK**	**469 F**	**TRACK FIELD SUMMER GAMES**	**399 F**
BUST A MOVE 2	299 F	EARTHWORM JIM 3D	399 F	MARIO GOLF	399 F	RAYMAN 2	399 F	**TONY HAWK SKATEBOARDING**	**399 F**
CASTLEVANIA 2	**429 F**	**ECW HARDCORE REVOLUTION**	**399 F**	MARIO PARTY	369 F	RESIDENT EVIL 2	449 F	TUROK 2	299 F
DESTRUCTION DERBY	**399 F**	F1 WORLD GRAND PRIX 2	369 F	**MARIO PARTY 2**	**399 F**	**RIDGE RACER 64**	**399 F**	TUROK RAGE WARS	399 F
DIDDY KONG RACING	299 F	F-ZERO X	369 F	MICRO MACHINE TURBO	399 F	ROAD RASH 64	399 F	WCW MAYHEM	449 F
DONKEY KONG 64	499 F	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	NBA 2000	399 F	SOUTH PARK RALLY	399 F	**WRESTLEMANIA 2000**	**399 F**
		007 GOLDEN EYE	279 F	NBA JAM 99	349 F	SOUTH PARK LUV SHACK	399 F	WWF ATITTUDE	429 F
		JET FORCE GEMINI	429 F	**NBA JAM 2000**	**399 F**	SUPER MARIO KART	249 F	WWF WARZONE	399 F
		J. McGRATH SUPERCROSS 2000	**399 F**	NHL PRO 99	399 F	SUPER SMASH BROS	399 F	ZELDA	399 F
		KNOCK OUT KINGS 2000	429 F	NUCLEAR STRIKE	399 F	TONIC TROUBLE	399 F		

PROMO N64

BEETLEMANIA RALLY	**169 F**	**DOOM**	**129 F**	**FORSAKEN**	**199 F**	**OFF ROAD CHALLENGE**	**99 F**
BIO FREAKS	**99 F**	**EXTREME G**	**149 F**	**GEX 2**	**99 F**	**QUAKE**	**99 F**
CENTER COURT TENNIS	**149 F**	**EXTREME G2**	**199 F**	**MK MYTHOLOGIES**	**149 F**	**ROBOTRON X**	**99 F**
CHOPPER ATTACK	**99 F**	**F1 POLE POSITION**	**199 F**	**NBA LIVE 99**	**169 F**	**V-RALLY 99**	**199 F**

AIR BOARDER 64 99 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS	
RIVOLI	**01 40 27 88 44**
VOLTAIRE	**01 48 05 42 88**
LILLE	
BETHUNE	**03 20 57 84 82**
FAIDHERBE	**03 20 55 67 43**
VANNES	**02 97 42 66 91**

GAME'S REGION PARISIENNE

PARLY 2	**01 39 55 19 20**
CERGY 3	**01 30 75 95 42**
ST QUENTIN YVELINES	**01 30 57 13 43**

GAME'S NORD

DOUAI	**03 27 97 07 71**
LILLE	**03 20 13 92 92**
VALENCIENNES	**03 27 41 07 13**

GAME'S AUTRES

LENS	**03 21 70 01 47**
AMIENS	**03 22 91 73 33**
REIMS	**03 26 88 24 20**
MONTPELLIER	**04 67 64 05 00**
VAL THOIRY	**04 50 20 86 06**

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX | PRIX

Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo 48h ou Chronopost:65f
DOM TOM et CEE (jeux:. 40f - consoles & acc 90f)
TOTAL A PAYER

Je joue sur:
- ☐ PC
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD
- ☐ GAME BOY

Nom :..... Prénom :.....

N° Client(si déjà client):..... Age : ..... Ans Téléphone :.....

Adresse :.....

.....

Code Postal:..... Ville:..... Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX 2F23/mn

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash

☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: _ _ / _ _ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

Signature:

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

EN SUPPLEMENT: UN PORTFOLIO COLLECTOR

12 PHOTOS FOLLES, FOLLES, FOLLES... À DÉTACHER

Spécial Cannes 2000

UN NUMÉRO EXCEPTIONNEL

Pour tout savoir sur les films et les stars du 53e Festival de Cannes

STUDIO MAGAZINE

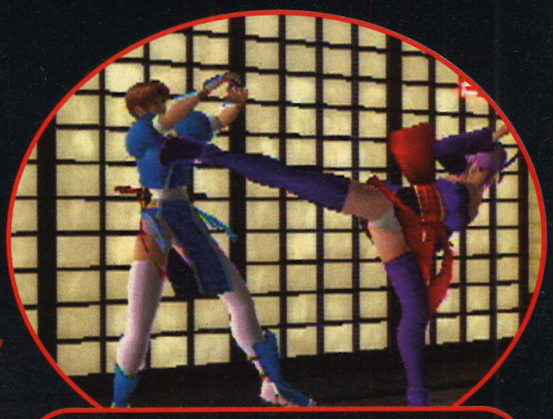
En vente dès le 3 mai chez votre marchand de journaux

TESTS

Ne regardez pas trop cette illustration, vous allez vous faire du mal. Ce mois-ci, honneur à la baston, avec des titres très attendus (et très olé olé), Dead or Alive 2 et Tekken Tag Tournament. Les amateurs de courses sur consoles sont également gâtés, au point de friser l'indigestion, avec plus de huit jeux de tous les genres. Moto, F1, grand tourisme, rallye, et même de la course à pied avec les petits persos de Micro Maniacs.

4 WHEEL THUNDER	DC	104
ARMY MEN : SARGE HEROES	PS	124
DEAD OR ALIVE 2	PS2/DC	82
DRIVING EMOTION TYPE -S	PS2	120
EVERYBODY'S GOLF 2	PS	124
EVOLUTION	DC	88
F1 RACING CHAMPIONSHIP	PS	86
FISHERMAN BAITS 2	PS	124
GALERIANS	PS	102
GEKIDO	PS	117
HOTWHEELS TURBO	N64	124
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER	PS	112
KESSEN	PS2	116
MARVEL VS CAPCOM 2	DC	108
MDK 2	DC	92
MICRO MANIACS	PS	94
MUPPET RACE MANIA	PS	124
RALLY MASTERS	PS	90
RESIDENT EVIL 2	DC	96
STREET SKATER 2	PS	118
SUPERCROSS 2000	N64	110
TEKKEN TAG TOURNAMENT	PS2	98
TEST DRIVE 6	PS	91
THE KING OF FIGHTERS 99 : EVOLUTION	DC	114
VAMPIRE HUNTER D	PS	106

DEAD OR ALIVE 2



Les jeunes combattantes de DoA2 n'ont aucun complexe à vous faire admirer leur culotte à chaque coup de pied... A quand un jeu de baston avec des Ecossais, pour faire plaisir aux filles?

Les jeux de baston débarquent de tous les côtés sur 128 bits. Alors que SoulCalibur sur Dreamcast s'est imposé comme la référence du genre, il sera difficile pour les nouveaux venus de se faire une place au soleil... Dead or Alive 2, sorti sur PS2 et DC, apparaît comme le meilleur challenger du moment. Dans le test qui suit, nous avons pris comme référence la version officielle (Dreamcast), mais les jeux étant quasiment identiques, la version PS2 aurait reçu les mêmes notes.

Dans le genre de la baston en 3D, chaque série a ses originalités: Tekken et ses 10 Hits Combos, SoulCalibur et ses armes, Toshinden et ses coups spéciaux, Virtua Fighter et son souci du détail dans les mouvements... La particularité des Dead or Alive se situe dans le système de contres. En effectuant une simple manipulation, vous pouvez tenter d'attraper votre adversaire lorsqu'il vous frappe, ce qui permet d'annuler son coup et surtout de contre-attaquer. Ces contres sont donc au cœur du système de combat, et vous devrez rapidement apprendre à les utiliser si vous voulez finir le jeu ou battre vos amis.

Des modes variés

DoA2 offre pas moins de sept modes de jeu différents. Vous pourrez finir le mode Story pour affronter le boss de fin, un horrible "tengu" (un génie maléfique japonais). Si vous choisissez le Time Attack, vous devrez battre tous les personnages le plus rapidement possible. Le mode Versus vous permet de vous mesurer à un ami, et le Survival vous propose d'affronter des ennemis qui reviennent à l'infini, le but du jeu étant de tenir le plus longtemps... N'oublions pas le mode Team, qui permet de constituer des équipes de plusieurs joueurs, les combattants alternant dès que l'un d'entre eux se fait battre. Enfin, le mode le plus intéressant est le Tag Battle. Les combats se déroulent entre équipes de deux personnages, et permettent de jouer avec trois amis, chacun dirigeant un joueur. Les combats se font à un contre un, mais vous pouvez alterner avec votre équipier à tout moment. Enfin, l'Entraînement vous permettra de vous perfectionner et d'améliorer votre technique.

Un game-play exceptionnel

Une fois que vous entrez dans les combats, rien ne va plus. Le jeu est très rapide, et vous enchaînez les coups à une vitesse hallucinante. DoA2, tout comme SoulCalibur, a l'avantage d'être un jeu à la prise en main rapide. Pas besoin d'apprendre des combinaisons compliquées pour réaliser de superbes Combos, la console se charge de tout. Les mouvements s'enchaînent avec une fluidité remarquable, et leur diversité est incroyable. Le plus impressionnant dans le jeu, ce sont les projections. Suivant votre position par rapport à l'adversaire et au décor, vous pourrez, en effectuant une projection, assister à des dizaines de mouvements différents.

AVIS OUI, MAIS...

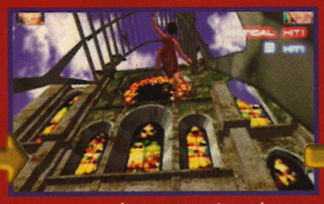
Je dois avouer que ce deuxième volet ne m'a pas fait sauter au plafond. Le jeu est ultra rapide et vraiment joli, mais quelques petits défauts me gênent. Sur DC, le jeu semble ralentir à certains moments (mélange de scènes à 30 images seconde et d'autres à 60), et sur PS2 les graphismes ne sont pas aussi fins que sur DC (à cause du scintillement). Je sais que je pinaille, mais vu la qualité graphique de SoulCalibur ou de Tekken Tag Tournament, on devient exigeant. Quoi qu'il en soit, DoA2 offre un game-play unique et devrait ravir les amoureux de baston.

CHEUB

DES ARÈNES GIGANTESQUES

Ce sont les arènes qui donnent au jeu son cachet. Non seulement elles sont souvent très grandes et de géométrie variable, mais en plus, presque tous les niveaux contiennent des arènes cachées. Pour y accéder, vous devez projeter l'adversaire contre certaines parties du décor. Petite démonstration...

Dans le niveau de la cathédrale il est possible d'envoyer l'ennemi à travers l'un des vitraux.



Vous verrez alors une petite scène montrant votre ennemi tomber à un niveau inférieur, chute qui lui infligera par ailleurs des dégâts supplémentaires.

Et voilà, vous vous retrouvez dans une grande cour, et le combat continue.

Des arènes à plusieurs niveaux

Si vous avez déjà joué à Dead or Alive premier du nom, vous vous souvenez sûrement des coups qui envoyaient l'adversaire détruire le décor lorsque vous infligiez le coup fatal. Eh bien, DoA2 conserve ce concept de base. En effectuant un coup puissant, vous pourrez projeter l'adversaire au travers du décor ou dans le vide pour l'envoyer... dans une nouvelle arène ! En effet, chaque niveau est composé de plusieurs arènes de combat. Par exemple, vous commencerez votre combat en haut d'une ville bâtie sur une montagne, et vous pourrez rejoindre une seconde arène à un niveau inférieur en jetant votre adversaire dans le vide.

Lorsque vous jouez en mode Team Battle, vous pouvez changer de personnage quand bon vous semble. Vous commencez donc un Combo avec un perso, et vous le finissez avec son partenaire.

Remarquez l'eau qui gicle lorsque les personnages marchent ou tombent dans le ruisseau.

MILLE ET UNE PROJECTIONS

On vous l'a dit, les projections de Dead or Alive sont d'une diversité incroyable. Que vous soyez face ou dos à l'ennemi, que vous soyez proche ou loin d'un élément du décor, chaque projection aura une animation particulière. Si vous aimez sortir de la routine, vous allez être ravi !

Exemple parfait de l'interaction entre les personnages et le décor : lorsque Kasumi attrape l'ennemi et qu'un pilier ou un mur se trouve derrière, elle prendra appui dessus.

Certaines projections rappellent les meilleurs films de Bruce Lee. Ici, Lei passe sa jambe autour de celle de l'ennemi pour la soulever et déséquilibrer ainsi son adversaire.

Vous retrouverez aussi les grands classiques, comme le brise-nuque, le brise-reins, la toupie... DoA 2 est un véritable "Kama Sutra" des jeux de baston.

AVIS OUI !

J'estime qu'aucun jeu de baston correct n'était sorti depuis SoulCalibur. Mais Dead or Alive 2 va enfin reprendre le flambeau d'un jeu exploitant correctement une nouvelle console. Le graphisme et les détails des personnages assurent un max et la vitesse d'exécution des mouvements constitue un vrai point fort. De plus, les décolletés et la lingerie bien visible des héroïnes ajoutent une certaine ambiance. Le seul problème est qu'il n'existe pas la moindre option cachée à débloquer. Ce qui en fait un titre sans surprise.

ARIOCH

DEAD OR ALIVE 2

Que ce soit en cow-boy ou en hells angel, Bass a vraiment la classe !

Le boss de fin, un tengu, est gigantesque. Il est naturellement très fort, et peut voler ou vous envoyer une tornade à la figure.

Les effets spéciaux lumineux sont particulièrement réussis.

Le pauvre Lei s'est fait contrer par Hayabusa. Le ninja a arrêté net le coup de pied et n'aura aucun scrupule à se venger.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TECMO
- Éditeur : ACCLAIM
- BASTON 3D
- 1-4 JOUEURS (2 SIMULTANÉMENT)

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : VM (DC) 216 KB (PS2)
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION — 50%

Rien de spécial, juste quelques scènes de combat qui vous aguicheront.

GRAPHISMES — 94%

Les textures des persos sont superbes, et certains décors absolument divins.

ANIMATION — 93%

Fluidité nickel. Par contre, on remarque de temps à autre quelques bogues 3D.

MUSIQUE — 90%

Très bonne, elle convient parfaitement à ce type de jeu.

BRUITAGES — 94%

Les coups, les chocs et les digits vocales sont très bons.

DUREE DE VIE — 92%

Seul, quelques dizaines d'heures pour le finir. A plusieurs, quasi infinie.

JOUABILITE — 94%

Prise en main exceptionnelle. Les coups sortent sans difficulté. Un vrai régal.

INTERET — 92%

Rapide, beau et efficace, DoA2 devrait faire le bonheur de tous les joueurs, même s'il ne détrône pas SoulCalibur. Seul regret : pas assez de personnages.

DEAD OR ALIVE 2

DoA 2 VS DoA 2

Dead or Alive 2 arrive presque en même temps sur Dreamcast en Europe et sur PS2 au Japon. Il était donc impossible de ne pas comparer ces deux versions. Vous trouverez ci-dessous un récapitulatif des différences entre les deux versions, photos à l'appui.

Les plus grosses différences entre DoA2 Dreamcast et PS2 résident dans les graphismes. Concernant le visuel des personnages, les deux versions sont au coude à coude. Néanmoins, on remarquera que la version PS2 propose plus de costumes différents pour les personnages. En ce qui concerne les décors, chaque version a sa spécificité. La version PS2 a l'avantage de posséder plus d'arènes de combat (14 contre 10 pour la version DC). De plus, les effets spéciaux sont plus nombreux dans la version PS2 : brouillard dans le niveau de la neige, lumière clignotante dans le niveau du laboratoire... Par contre, la version PS2 rencontre quelques problèmes, tels que le scintillement (pas vraiment gênant, mais bien présent), ou les textures blanches (voyez les photos y faisant référence). La version Dreamcast n'est affligée d'aucun bogue d'affichage, et certains décors bénéficient d'effets spéciaux inexistants dans la version PS2. Pour l'animation des personnages, aucun changement entre les deux versions : mêmes mouvements et même vitesse d'exécution. L'autre grande différence tient à l'esprit arcade de la version DC (presque tout est accessible dès le début), alors que la version PS2 possède un esprit plus "console" (vous devez finir le jeu plusieurs fois avant de découvrir de nouveaux costumes). Alors, DC ou PS2 ? Faites votre choix...

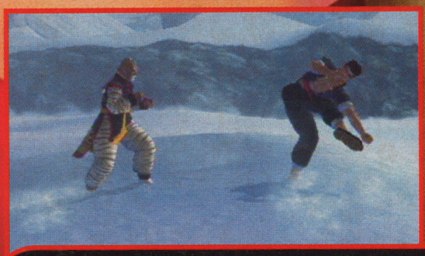
PLAYSTATION 2

DREAMCAST

Décidément la PS2 est fâchée avec les graphismes. Après les problèmes de scintillement, d'entrelacement et d'antialiasing, voici celui des textures blanches. Ce phénomène se déclare lorsque de nouvelles parties du décor qui ne sont pas encore texturées s'affichent. Il est sûrement dû à la petite mémoire vidéo de la console... Naturellement, la Dreamcast ne rencontre absolument aucun de ces problèmes.

Voici ce que les possesseurs de Dreamcast ne verront pas : une nouvelle arène. Alors que sur PS2 il vous suffit d'envoyer l'ennemi briser les fenêtres pour atterrir dans un magnifique décor souterrain, sur Dreamcast, ces mêmes fenêtres sont incassables.

Rien d'extraordinaire sur les persos, si ce n'est que quelques détails ont parfois été modifiés d'une version à l'autre. Ici, c'est la position de la dague sur la ceinture de Leon.



Pour les effets spéciaux, chaque version a ses plus. Dans la version PS2, le niveau de la neige offre un brouillard et un effet de vent assez sympas. La version DC vous proposera de jouer à Marylin Monroe dans le niveau du laboratoire, où un courant d'air s'échappe des grilles au sol.

F1 Racing CHAMPIONSHIP

De la F1 sur Playstation ! Cela faisait longtemps... Ce mois-ci, c'est Ubi Soft qui, avec son F1 Racing Championship, tente de faire l'intérieur au F1 2000 d'EA. Cependant, une seule écurie lèvera la coupe...

Licence FIA officielle en poche, les développeurs d'Ubi ont pu axer leur jeu sur la saison de F1 1999. Tous les pilotes et leurs écuries respectives répondent donc à l'appel, ainsi que l'ensemble des circuits où se sont déroulées les épreuves du Championnat du monde de l'année dernière. Chaque courbe, chaque dénivelé et chaque bac à sable qu'ont traversés Alesi et ses collègues ont été reproduits avec le plus d'exactitude possible. Il en va de même pour la majorité des règles de ce sport, comme par exemple les pénalités ou les arrêts aux stands.

De la F1 à la carte

Pour varier les plaisirs, le jeu propose deux modes différents : Arcade et Simulation. Ainsi, en mode Arcade, il sera possible d'effectuer des tours de piste sans se prendre la tête avec les réglages ou le pilotage. Tandis que les perfectionnistes et les adeptes de la trajectoire millimétrée, accompagnée du freinage bien dosé, pourront opter pour le mode Simulation.

Une foule d'options

Ce dernier propose une foule d'options permettant de corser la difficulté et le niveau de réalisme du pilotage. Par exemple, la résistance aux chocs du véhicule peut se paramétrer, ainsi que l'assistance au freinage, le nombre de tours ou la météo... Une option, qui influe énormément sur le pilotage, permet de choisir le comportement de la voiture, réaliste ou non. Les deux modes de jeu proposent cependant les mêmes types de compétition : course simple, duel, et championnat complet.

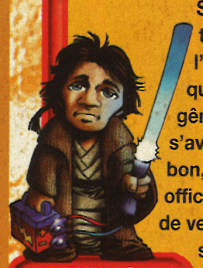
Au volant des bolides, l'impression de vitesse est particulièrement bien retranscrite, et ce en dépit d'une animation un peu saccadée. A la moindre pression sur l'accélérateur, la voiture bondit en avant, et les freins surprennent (un peu trop) de par leur puissance. La voiture est facile à diriger, mais lorsque l'on opte pour le mode Simulation réaliste, il est plus délicat d'aller chercher le leader.

Rien d'impressionnant

Côté graphismes, rien d'impressionnant malheureusement, mais l'ensemble reste d'un niveau très correct. Un peu plus de finesse aurait été le bienvenu dans ce monde de brutes. La bande sonore est assez complète, avec un son de moteur excellent et des bruitages assez complets. Au final, F1 Racing Championship s'avère divertissant, avec un pilotage moins rigoureux que F1 2000, mais un visuel légèrement un ton en dessous. Les adeptes du genre assouviront sans problème leur passion...

AVIS OUI, MAIS...

J'apprécie F1 Racing Championship pour sa polyvalence et la bonne impression de vitesse qu'il procure. Passer de courses Arcade (au pilotage simple et instinctif), à des courses Simulation (plus techniques), est très agréable. Dommage que l'animation soit un peu saccadée, et que, sous la pluie, un effet de flou gênant apparaisse. Le F1 2000 d'EA s'avère mieux réalisé sur ce point. Mais bon, les modes de jeu, la licence officielle, le bruit des moteurs, et un prix de vente aux alentours de 220 balles satisferont les passionnés de F1.



ZANO

CHACUN SON POINT DE VUE

Le nombre de vues proposé est particulièrement conséquent. Il est donc possible de choisir l'angle idéal. Chaque pilote en chambre devrait trouver son bonheur parmi les six caméras disponibles. La vue du cockpit n'est cependant pas accessible en mode Arcade...

La vue la plus classique est éloignée du véhicule, et légèrement en hauteur.

Le joueur peut se placer juste derrière le véhicule. Le champ de vision se réduit alors de manière importante.

C'est lorsque l'on se place au-dessus du casque du pilote que la sensation de vitesse est la meilleure.

La vue du cockpit est excellente, mais délicate. Les indicateurs de vitesse et de régime moteur disparaissent du coin inférieur droit.

En Arcade, les concurrents zigzaguent pour gêner vos dépassements. Chaque virage bien négocié et chaque adversaire dépassé rapportent des points...

L'écran de réglage du véhicule est simple. Des préréglages enregistrés permettent de ne pas trop commettre d'erreurs dans la préparation de sa voiture.

Un mode Ecole de pilotage permet de se familiariser avec les distances de freinage et le comportement général du bolide.

Le passage à pleine vitesse dans le tunnel de Monaco fait partie des moments forts de ce circuit.

Les pneus fument lors des freinages appuyés ainsi qu'à l'accélération.

En mode 2 joueurs, il faut franchir des check-points dans les temps pour poursuivre le duel.

AVIS OUI, MAIS...

Encore un jeu de F1 dans nos bacs. C'est sûr, F1 Racing Championship fait partie des bons. Mais un détail me chiffonne. Les freins sont beaucoup trop "efficaces". La distance de freinage est impressionnante. Deux mètres suffisent pour stopper une Formule 1 filant à pleine vitesse, à la sortie d'une ligne droite... Heureusement, pour apprendre le moment précis où freiner et accélérer, il y a le mode Ecole. De cette façon, vous pourrez maîtriser plus facilement le tracé des circuits et les trajectoires idéales.

GIA

Des flammes sortent des pots d'échappement lorsqu'on rétrograde brutalement. Elles sont accompagnées d'une petite détonation.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- COURSE DE F1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 86%
Une petite séquence d'intro. Menus simples et fonctionnels.

GRAPHISMES 85%
Un manque de finesse flagrant. Mais, la modélisation et les reflets sont bien faits.

ANIMATION 82%
La route défile très vite, mais l'ensemble est un peu saccadé.

MUSIQUE 80%
Discrète en mode Arcade, inexistante en mode Simulation... Place aux moteurs.

BRUITAGES 88%
Bruits de foule des gradins, pneus qui crissent, moteurs réalistes. Presque tout...

DUREE DE VIE 89%
Deux modes, des tas d'options, un championnat complet. De quoi faire.

JOUABILITE 90%
A moins de piloter en mode réaliste, la voiture se manie très facilement.

INTERET 85%

Très fun à jouer, F1 RC procure de bonnes sensations pad en main. Un visuel plus soigné aurait été appréciable.

EVOLUTION
THE WORLD OF SACRED DEVICE

A notre grand regret, le genre RPG est pour l'instant peu représenté sur Dreamcast, surtout en Europe. A l'heure où Evolution 2 sort au Japon, nous accueillons le premier volet de la série... Histoire de patienter en attendant des titres comme Grandia 2 ou Phantasy Star Online...

ATTAQUES SPÉCIALES

Les ennemis usent de divers stratagèmes pour vous terrasser. Ils peuvent, par exemple, vous paralyser, vous endormir, vous pomper votre mana ou vous empoisonner ; somme toute, des attaques classiques. Mais ce sont elles qui vous obligeront à diversifier votre stratégie et à mettre à contribution les pouvoirs guérisseurs de Linear...

Cet insecte aborde votre FP. Vous ne pouvez plus utiliser ensuite vos pouvoirs magiques.

Cet ennemi vous attire dans son rayon pour vous frapper à sa guise. Une attaque difficile à parer.

La piqûre de cet animal est venimeuse. Votre personnage perdra de la vie s'il n'est pas soigné.

Tout commence dans un village du nom de Pannam. Il faut discuter avec les habitants, s'équiper en potions et en armes, et obtenir une autorisation d'inspecter des ruines. Evolution est un RPG assez classique, mais l'aventure peut s'apparenter quelquefois à un donjon-RPG. En effet, les lieux que vont devoir explorer vos personnages, Mag, Linear et quelques invités surprises, sont composés de plusieurs étages. Plus vous progressez dans l'aventure, et plus ceux-ci seront vastes et complexes...

Des ennemis visibles

Dans les donjons, les ennemis sont visibles. Ce qui évite bien des surprises, et permet même d'avoir l'avantage au début du combat. En effet, en attaquant l'ennemi par-derrière, vous aurez "l'initiative", c'est-à-dire que c'est vous qui engagerez les hostilités. Dans le cas contraire, c'est la ou les bestiole(s) qui frapperont les premières et, en cas d'empoisonnement ou de paralysie, les choses peuvent donc rapidement se compliquer... Les aptitudes des personnages ne créeront aucune surprise aux habitués du genre : Mag possède diverses aptitudes d'attaque et de magie, tandis que Linear est reine dans l'art de soigner ses compagnons. Les autres aventuriers qui se joindront à vous auront des capacités bien spécifiques. Par exemple, Chain peut porter des attaques sur des ennemis dispersés dans une pièce, et Gre fait mouche quasiment à chaque fois avec son fusil.

Il y a peu de phases de réflexion pour varier l'aventure... Mis à part l'exploration des donjons et les séquences de dialogues dans le village, il ne se passe pas grand-chose. L'exploration des ruines est facilitée par un plan toujours présent affichant la position des ennemis, des trésors et des pièges. D'autre part, le village, assez petit, diminue considérablement le temps de recherche d'infos et de compagnons.

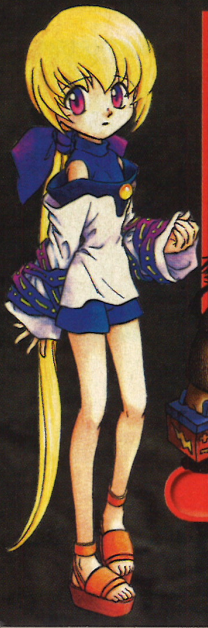
Battre les boss...

La difficulté principale de ce titre consiste donc à battre les boss en fin de donjon ; ce qui se fait en élevant le niveau d'aptitudes des héros. Une contrainte qui vous oblige à enchaîner et à répéter au maximum les combats, et donc à explorer chaque étage pour y découvrir items et armements utiles. Au final, le jeu se révèle donc très répétitif et se limite à des allers et retours entre les diverses ruines...

Comme d'habitude sur la console de Sega, le visuel est clean, lisse et précis. Mais, bon, les décors se révèlent à la longue assez simplistes et peu variés. Les donjons sont composés essentiellement de longs couloirs et de pièces vides, et il faut souvent traverser une dizaine d'étages avant que les couleurs et les lumières ne changent. La bande sonore ressemble à s'y méprendre à celle d'un Final Fantasy, et les bruitages surprennent, tellement ils sont rares...

... inlassablement

Vous l'aurez compris, cet Evolution n'apporte rien de nouveau au genre. La réalisation est correcte, mais le manque d'originalité et, surtout, la sensation de répéter inlassablement les mêmes actions de donjon en donjon en diminuent rapidement l'intérêt et le plaisir...



AVIS NON, MAIS...

Evolution est décevant au bout de quelques heures de jeu à peine. On ne fait rien d'autre que bavarder dans le village et courir dans les couloirs de donjons de vingt étages. Les combats deviennent vite répétitifs et l'aventure manque cruellement de rebondissements. Ce ne sont pas les graphismes tout mignons et l'ergonomie des différents menus qui y changeront quelque chose : on s'ennuie grave. La seule raison d'y jouer est qu'il n'y a, actuellement, pas grand-chose d'autre à se mettre sous la dent sur Dreamcast.

ZANO

On peut apercevoir les ennemis dans les salles des donjons. Ils sont matérialisés sur le plan par de petits points rouges.

Outre ses pouvoirs de guérisseur, Linear est réputée pour ses coups de... poêle à frire.

Le village est très réussi, dommage qu'il soit si petit...

Certaines explosions sont assez impressionnantes, mais elles sont trop rares...

AVIS OUI, MAIS...

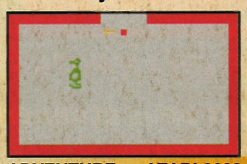
Si vous aimez les jeux de rôles et que vous n'avez qu'une Dreamcast, Evolution semble être un bon achat. Doté d'une réalisation correcte (mais loin d'être exceptionnelle), ce donjon-RPG vous permettra de vous amuser quelques heures dans une ambiance bon enfant. Mais prenez garde ! Si vous êtes un fan des Final ou autres grands classiques, et si les donjons-RPG vous sont inconnus, vous risquez vite d'être déçu. A réserver aux joueurs avertis.

CHEUB

SPÉCIAL N° 100

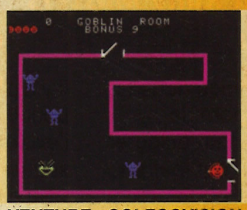
L'aventure commence en 1980 sur Atari 2600 avec Adventure. Par la suite, deux genres se distinguent qui ont chacun leurs adeptes : les RPG action à la Zelda et les RPG purs et durs à la Final Fantasy...

1980



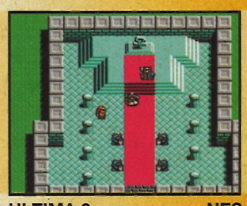
ADVENTURE ATARI 2600

1982



VENTURE COLECOVISION

1986



ULTIMA 2 NES

1987

ZELDA NES

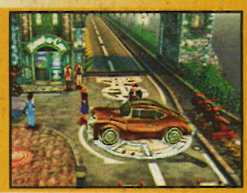
1991

ZELDA SNES

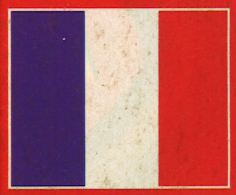
1998

ZELDA 64 NINTENDO 64

1999



FINAL FANTASY VIII PS



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ESP
- Éditeur : UBI SOFT
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 90%

Une jolie séquence d'intro. Les menus et les options de combat sont clairs.

GRAPHISMES 87%

Très clean, pas l'ombre d'un pixel. Mais l'ensemble se révèle simpliste à la longue.

ANIMATION 89%

Les caméras bougent bien, et les effets de lumière lors des magies sont sympas.

MUSIQUE 86%

L'ambiance générale est très Final, donc très bien adaptée au genre...

BRUITAGES 75%

Très discrets. Des dialogues parlés auraient été les bienvenus.

DUREE DE VIE 85%

Visiter les donjons occupe un moment, mais l'aventure devient vite répétitive.

JOUABILITE 88%

Les caméras sont parfois délicates à gérer. Sinon, le reste est très simple.

INTERET 80%

La réalisation est correcte, sans plus, et l'aventure s'avère vite lassante... De quoi patienter en attendant les "gros" RPG.

MICHELIN RALLY MASTERS

RACE OF CHAMPIONS

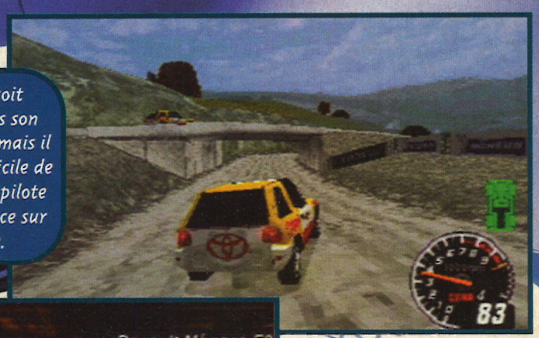
L'imagination et la créativité des éditeurs nous étonneront toujours... Pas moins de trois jeux de caisses sur Playstation, ce mois-ci, dont ce nouveau Rally Masters destiné aux adeptes des pistes boueuses. Cependant, avec des références comme V-Rally ou Colin McRae, ce n'est pas gagné d'avance pour ce nouveau venu...

Rally Masters propose une alternative aux "spéciales" de rallye telles qu'on les rencontre dans les autres titres du genre. En effet, le jeu est axé sur le duel à "armes égales", puisque le joueur et l'ordinateur possèdent toujours la même voiture. Les épreuves se déroulent sur des circuits en boucle. Le vainqueur est celui qui termine le tour le premier. Les deux concurrents s'élancent en même temps, mais sur une portion de circuit différente. Ainsi, grâce aux tracés sinueux et bosselés, les deux adversaires ne s'apercevront qu'à certains moments, et comme aucun repère ne permet de savoir lequel est en avance sur l'autre, la pression se fait particulièrement ressentir.

Différents challenges

Toujours autour de ce concept de duel, le joueur peut aussi opter pour des courses plus classiques où les voitures roulent côte à côte, ainsi que pour le mode 2 joueurs. Dans tous les cas, plusieurs types de tracés seront parcourus, des pistes boueuses aux routes de gravier, en passant par les incontournables circuits enneigés... Quel que soit le revêtement, le pilotage est très simulation. Une bonne maîtrise de la glisse et du contre-braquage sera donc nécessaire pour franchir la ligne d'arrivée en tête. Sur le plan de la réalisation, Rally Masters surprend un peu par sa froideur. Les graphismes sont tristes et dépourvus de finesse. Quant aux divers éléments sonores, il n'y a pas de quoi hurler de joie. Bref, ce titre s'adresse avant tout à ceux qui recherchent un pilotage réaliste et des sensations, et qui seront capables de faire abstraction de l'esthétique générale plutôt décevante.

La majorité des virages se négocient en dérapage.



On aperçoit quelquefois son adversaire, mais il est bien difficile de savoir quel pilote est en avance sur l'autre.

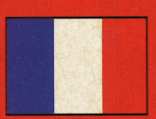
De nombreuses voitures sont proposées. Lors des "classiques", on peut modifier quelques réglages (pneus, suspensions, boîte...)

Les courses aux USA se déroulent dans un stade, sur une petite piste sinueuse.

AVIS OUI, MAIS...

Quand on a vu des titres comme GT ou Colin McRae, Rally Masters peut faire peur. On se demande presque si ce n'est pas un jeu de la première génération Playstation... C'est d'autant plus regrettable que le pilotage est réaliste (mais aisé), et que les sensations sont au rendez-vous. D'autre part, le nombre de challenges à relever et de secrets à découvrir est très important. Terminer le jeu demandera beaucoup de temps (et de patience pendant les chargements interminables et incessants). A réserver aux accros.

ZANO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : GREMLIN
- Éditeur : CANAL+ MULTI.
- RALLYE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION	*Une séquence vidéo qui présente les pilotes. Des menus tristes.*	80%
GRAPHISMES	*Très pixélisés, et les décors sont réduits au strict minimum.*	75%
ANIMATION	*Pas toujours fluide. La sensation de vitesse est bien retranscrite.*	87%
MUSIQUE	*Des thèmes rythmés mais très discrets.*	80%
BRUITAGES	*Pas grand-chose, mis à part le bruit de la voiture et les chocs.*	78%
DUREE DE VIE	*Le nombre d'épreuves et de circuits est conséquent.*	88%
JOUABILITE	*Les voitures se conduisent facilement.*	88%

INTERET 75%

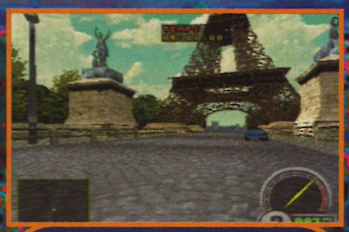
85% pour les fans de rallye pour qui le pilotage et la maniabilité priment sur le visuel.

TEST DRIVE 6

Dans ce troisième Test Drive, on retrouve les éléments qui ont fait le succès de la série. A savoir, des moulins survitaminés et des flics acharnés, le tout sur fond de musique musclée.

On a droit au rayon de soleil qui se reflète sur le pare-brise.

Le joueur dispose au départ d'un capital, qu'il utilisera pour s'offrir son premier bolide et s'inscrire à la première catégorie de compétitions. Avant chaque course, il faut parier de l'argent, afin de gonfler son pactole au fil des bons résultats. La première catégorie comporte deux épreuves de quatre courses chacune. Terminer premier au classement général est obligatoire si l'on veut grimper dans la classe supérieure. Mais il faut aussi être courageux dans ses paris pour pouvoir s'offrir un nouveau bolide plus performant. On peut aussi utiliser les fonds récoltés pour modifier certains organes de son bolide, comme, le moteur, ou les suspensions...



Le mode Défi vous invite à effectuer un run dans les plus grandes villes du monde. Ici, c'est à Paris qu'il va falloir battre le record...

Des grands noms

Les amateurs de jeux de caisses aiment ça, et les développeurs le savent : la présence de marques prestigieuses comme Aston Martin, Chrysler, Subaru ou Ford (la Mustang, pas la Ka !) augmente considérablement l'intérêt de ce type de jeu. Ainsi, si les premiers véhicules sont un peu poussifs, les catégories suivantes permettent de piloter de véritables monstres mécaniques. Sur une quinzaine de tracés différents, aux décors inspirés de différents pays et villes du monde entier, il faudra faire preuve de dextérité et d'endurance pour s'imposer. Outre le mode Championnat, on peut s'amuser à relever des défis chronométrés sur de longs parcours de plus de cinq minutes. Il est aussi possible de se prendre pour les flics, et de se lancer à la poursuite des concurrents pour leur dresser quelques contredanses. Enfin, le mode Poursuite est là pour jouer au lièvre et au chasseur, et le mode 2 joueurs permet de se confronter entre amis...

Toujours à fond

Comme d'habitude dans Test Drive, les bolides se conduisant de manière approximative. Vous roulez toujours à fond, avec de légers coups de freins pour déraper dans les virages. La réelle difficulté réside dans les tracés toujours originaux et surprenants : on descend des escaliers, on roule sur des échafaudages, de la neige, du sable... La réalisation générale, elle aussi, est un peu approximative. Les décors sont certes variés et bourrés de détails, mais leur manque de finesse est flagrant. L'animation en subit les conséquences. Si l'ensemble défile vite, trop de voitures à l'écran provoquent des ralentissements, voire des saccades. Enfin, la bande sonore mérite que l'on s'y attarde. Huit groupes ont fait don de leurs créations, et l'ensemble est particulièrement pêchu.

Les passages dans les tunnels ou sur les ponts sont nombreux.

AVIS MOUAIS...

On s'amuse un moment avec ce Test Drive 6, mais l'enthousiasme redescend vite. C'est bien beau les belles voitures, mais certains circuits ne permettent pas d'exploiter ce qu'il y a sous le capot. Alors bon, il y a les flics, la circulation, le jour qui se lève... Des bonnes choses, quoi ! Mais on ne prend pas vraiment plaisir pad en main. Le manque de précision des graphismes se révèle vite gênant pour appréhender le relief et le tracé des circuits. De surcroît, l'absence de bruitages et d'effets visuels rend les compétitions monotones.

ZANO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PITTBULL
- Éditeur : CRYO 2000
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 82%
Un film présente les bolides. Des menus simples et tristounets.

GRAPHISMES 85%
Des décors sympas et recherchés, mais l'ensemble reste brouillon.

ANIMATION 80%
Le défilement est rapide, mais trop saccadé.

MUSIQUE 90%
Énergique ! Lunatic Calm, Fear Factory... On aime ou pas.

BRUITAGES 78%
A part les moteurs pas très bien rendus, il n'y a pas grand-chose.

DUREE DE VIE 89%
Aucun problème, il y a de quoi faire.

JOUABILITE 86%
Quelques minutes suffisent pour prendre en main les bolides.

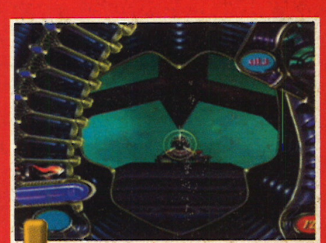
INTERET 82%
Ce Test Drive est bien fun. Dommage, que la réalisation audiovisuelle soit si peu soignée.

COUP DE ZOOM

L'arme la plus utile est sans aucun doute le fusil sniper de Kurt. Il permet d'effectuer des zooms impressionnants afin d'obtenir une précision de tir inégalée. Voici d'ailleurs comment se débarrasser du premier boss.

Le premier boss est d'une taille honnête. Cependant, pas de panique...

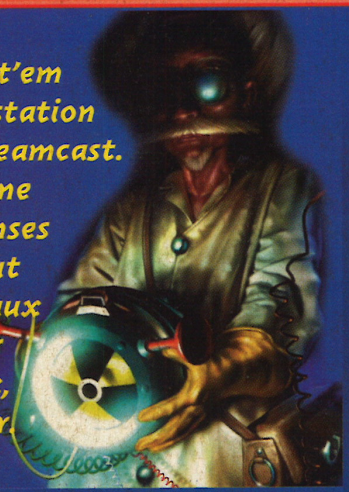
Prenez le fusil de sniper et regardez au centre du boss. Visez les 4 boules de couleur bleue.



Le véritable boss est en fait ce petit extraterrestre qui contrôle un gigantesque robot. Tirez-lui dans la tête.

L'extraterrestre va alors sortir du robot pour un combat à armes égales. Bougez sans jamais cesser de tirer.

La suite de MDK, un shoot'em up sorti fin 1997 sur Playstation et PC, arrive enfin sur Dreamcast. Si le principe reste le même – on évolue dans d'immenses niveaux en tirant sur tout ce qui bouge –, de nouveaux personnages ont fait leur apparition... Et, avec eux, une bonne dose d'humour.



MDK2

Encore une fois, l'avenir de l'humanité est entre vos mains. Encore une fois, les extraterrestres ont décidé d'envahir la Terre. Encore une fois, c'est à vous que l'on fait appel pour faire le ménage. Normal, c'est vous le meilleur. MDK 2 est un shoot'em up tout en 3D dans lequel vous dirigez alternativement trois personnages. Chacun dispose de caractéristiques qui lui sont propres. On débute la partie avec Kurt, que l'on dirigeait déjà dans le premier épisode. Kurt dispose d'une arme équipée d'un zoom qui permet de grossir jusqu'à 70 fois les objets. Autant dire que rien ne lui échappe. Par la suite, c'est Max, un chien, que vous allez incarner. Aussi étonnant que cela puisse paraître, ce chien possède 6 pattes, ce qui lui laisse la possibilité de tenir en "pattes" 4 armes simultanément. Libre à vous de laisser alors vos instincts les plus sauvages et les plus destructeurs prendre le dessus. Enfin, dernier personnage de cette liste, le professeur Hawkins. Derrière son âge avancé se cache en fait un génie, capable de construire n'importe quelle arme avec n'importe quoi. A ses côtés, MacGyver c'est un peu comme Garcimore par rapport à David Copperfield: ils ne jouent pas dans la même division. Autant retourner lire Pif Gadget! Voilà pour les présentations. Quant au jeu à proprement parler, il n'y a pas grand-chose à en dire: on avance et on shoote sur tout ce qui bouge, sans réfléchir. Seuls certains boss ou certaines pièces demanderont un peu de réflexion. Peu importe! Les shoot'em up ne sont pas faits pour les poètes et, dans son genre, MDK2 est excellent. Dommage que la prise en main soit si laborieuse.

Pour être certain de se débarrasser des ennemis, faites comme dans le vieux jeu Gauntlet: explosez les générateurs de monstres.

AVIS OUI, MAIS...

MDK2 est un bon shoot, bourré d'idées intéressantes. Le fusil de sniper, par exemple, déjà présent dans le premier épisode, gagne désormais en puissance et en finesse (Dreamcast oblige). Les nouveaux persos relancent l'intérêt du jeu. Seul problème, et de taille: la jouabilité! Elle est mal pensée. Si mal pensée d'ailleurs, que lorsqu'on se trouve face à un événement inattendu, on a tendance à perdre les pédales. Le personnage lève alors la tête au lieu d'avancer, ou la baisse au lieu de reculer. Une prise en main laborieuse donc, pour rester poli.

NIIICO

SPÉCIAL N° 100

Les jeux d'actions n'ont pas toujours été ce qu'ils sont actuellement. Autrefois, pas de 3D temps réel, juste du temps réel. Tout commence en 1982 avec Commando sur Atari 2600, 8 couleurs et des cubes à gogo, pour arriver à Half Life Dreamcast...

1984

COMMANDO ATARI 2600

1985

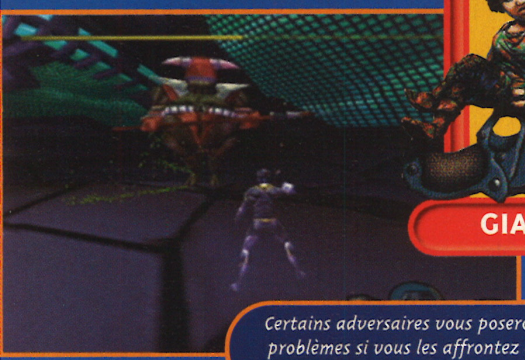
IKARI WARRIOR NES

1995

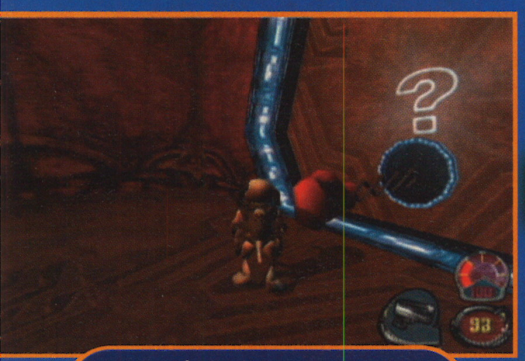
WOLFENSTEIN 3D

MDK2

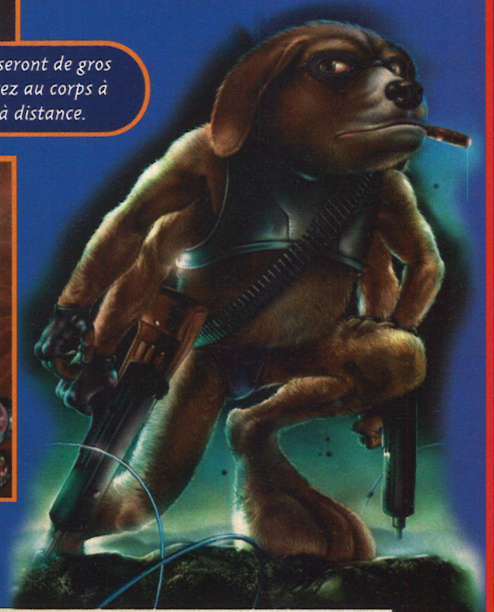
Max, le chien à six pattes, peut s'équiper de 4 armes simultanément. Autant dire qu'il va y avoir du grabuge.



Certains adversaires vous poseront de gros problèmes si vous les affrontez au corps à corps. Préférez le combat à distance.



Ici un gadget qui n'en est pas un : vous venez de prendre un coup dans la tronche, et vous perdez des points d'énergie.



AVIS OUI, MAIS...

C'est bien joli d'avoir des adaptations de jeux PC faciles sur Dreamcast. Encore faut-il avoir les bons accessoires pour y jouer correctement. Sur PC, la stratégie en temps réel et le Doom-like dominent. Or, ces jeux se jouent mieux à la souris. L'ergonomie et la précision sont bien meilleures. Justement, MDK2 fait partie de ces jeux excellents sur PC, mais capricieux sur console. Il aurait pu être génial mais le maniement bizarre au pad empêche de l'apprécier à sa juste valeur. Alors, quand est-ce que Sega sort une vraie souris ?

GIA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BIOWARE
- Éditeur : INTERPLAY
- SHOOT'EM UP 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : TRES DÉLICAT
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 85%

De nombreuses séquences cinématiques viennent ponctuer la fin des niveaux.

GRAPHISMES 92%

La Dreamcast au meilleur de sa forme : finesse, nombreuses textures...

ANIMATION 92%

A l'image des graphismes : magnifique. Souple et fluide.

MUSIQUE 89%

Les thèmes sont variés et rythment parfaitement l'action.

BRUITAGES 85%

Leur qualité est correcte. On aurait aimé en entendre encore plus.

DUREE DE VIE 89%

9 niveaux bourrés d'ennemis et d'action. La difficulté est au rendez-vous.

JOUABILITE 50%

La prise en main est catastrophique. On galère pour contrôler son personnage.

INTERET 88%

MDK2 est un bon shoot'em up : graphismes soignés et ambiance superbe. Dommage que la jouabilité soit si mauvaise.

1996 1997 2000

GUAR DOOM PS QUAKE SATURN HALF LIFE DC

MICRO MANIACS

Les équipes de Codemasters miniaturisent tout ! Après les délirantes Micro Machines, ce sont maintenant des petits êtres imaginaires qui gambadent sur la Playstation. Avec Micro Maniacs, les amateurs du genre vont être aux anges et le Multitap va reprendre du service...

NOUVEAUTÉS

Avec leurs pieds, les personnages peuvent effectuer des mouvements différents des voiturettes de Micro Machines. De plus, quelques petites épreuves amusantes et originales ont été ajoutées, comme par exemple une course à dos d'abeille, ou une compétition de skate dans un enchevêtrement de gouttières rouillées... Le jeu est par conséquent plus varié, et quelquefois plus surprenant que son prédécesseur.

Il faut parfois grimper le long d'un grillage en utilisant le bouton de saut plusieurs fois à la suite.

Lors de la course à dos d'abeille, l'impression d'altitude est particulièrement réussie.

Le tracé d'un circuit vous oblige à sauter dans une console. Le perso doit alors traverser plusieurs amas d'astéroïdes pour poursuivre la course.

Ceux qui ont joué au Micro Machines 64 Turbo ou PS ne seront pas déroutés. Mis à part le fait que ce ne sont plus des voitures mais des bonshommes que l'on dirige, presque rien n'a changé. Nos furieux du jogging traversent toutes les pièces de la maison en passant de temps à autre par l'évier ou par la cuvette des toilettes... Lorsqu'ils mettent le nez dehors, c'est pour labourer le gazon ou érafler la peinture de la voiture. Au total, 32 tracés différents sont proposés, plus quelques circuits secrets qui seront débloqués en gagnant les quatre courses de chaque niveau.

Aptitudes spéciales

Il y huit persos différents, plus quelques-uns cachés... Chacun possède des aptitudes qui lui sont propres (vitesse et adhérence), mais en règle générale tous se valent. Ce sont leurs deux pouvoirs qui créent la principale différence : certains peuvent attaquer un concurrent placé devant, d'autres peuvent s'en pendre aux poursuivants. Ainsi, il sera par exemple possible d'électrifier un adversaire, de le faire tomber dans un trou noir, de le croquer, ou bien de placer des mines sur la piste... Les personnages peuvent faire évoluer leurs attaques au fil du jeu. En remportant des victoires, ils augmenteront leur pouvoir de nuisance. Le système de Power Up est toujours là, mais il sert maintenant à déclencher les attaques. En effet, les personnages collectent des petites billes blanches dispersées çà et là sur le circuit, et peuvent ainsi se servir de leurs pouvoirs.

Multijoueur

Si un championnat complet est proposé en solo, l'intérêt principal de Micro Maniacs reste, comme ses prédécesseurs, le mode Multijoueur. Jusqu'à huit participants peuvent se confronter sur l'ensemble des circuits. Les différentes attaques et les tracés originaux, parsemés d'obstacles et de pièges en tout genre, pimentent allégrement les courses. Côté graphique, l'ensemble est proche du précédent volet, mais avec plus de finesse et plus de relief. La bande sonore est également améliorée. Les musiques sont rythmées et agréables, et le bruit des pas des coureurs varie selon le revêtement. Au final, Micro Maniacs est la digne suite de Micro Machines, fun et convivial. Un incontournable pour tous les fans du multijoueur...

Il faut sauter dans la cuvette des toilettes, et vous ressortez curieusement dans la baignoire.

AVIS OUI, MAIS...

J'ai passé de nombreuses heures avec les potes sur Micro Machines V3, la bataille va reprendre de plus belle avec ce Micro Maniacs... D'un autre côté, en solitaire, le jeu ne m'attire toujours pas, et je trouvais les Power Up plus amusants sur l'ancienne version (souvenez-vous des marteaux). Mais bon, il faut reconnaître que quelques améliorations ont été apportées, notamment aux plans visuel et sonore, et que la qualité globale est de haut niveau. Alors, comme son prédécesseur, Micro Maniacs plaira aux adeptes. Les réticents n'accrocheront toujours pas...

ZANO

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES TESTS

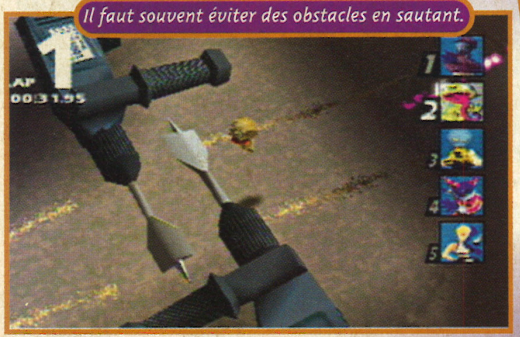
Une compétition se déroule dans un bloc opératoire... Au programme, slide le long de la perfusion et course poursuite entre les instruments du chirurgien.

Sur la voiture, le circuit est tracé par les empreintes de pattes d'un chat.

Une course de skate se déroule dans des gouttières. Ici, les attaques spéciales ne peuvent pas être utilisées.

En gagnant quatre courses d'un niveau, on débloque un circuit ou un personnage cachés...

Il faut souvent éviter des obstacles en sautant.



C'est en récupérant les petites billes blanches que l'on peut déclencher les attaques spéciales.

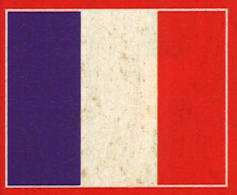
Avec sa longue langue, Mawmaw peut gober le personnage qui le devance...

AVIS OUI !

Je l'aurai attendue cette suite de Micro Machines. Il faut bien reconnaître que le premier du nom était le meilleur jeu multijoueur de la PS. Quelle éclate ! Le principe a été remanié et de nombreuses nouveautés viennent enrichir un concept déjà excellent : rapidité, jouabilité, fun et graphismes agréables. De plus, les changements rendent le jeu solo plus intéressant avec un remaniement de la gestion des bonus et de nouveaux véhicules (abeilles, skateboards, etc.). Micro Maniacs c'est d'la bombe j'te dis !

SWITCH

SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23) F/MIN



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CODEMASTERS
- Éditeur : CODEMASTERS
- MICRO COURSE
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 86%
Une intro sympa mais qui manque de pêche. Les menus sont stylés et simples.

GRAPHISMES 89%
L'ensemble est fin, coloré, et la 3D est particulièrement réussie.

ANIMATION 88%
Un peu moins rapide que Micro Machines, mais les angles de caméra sont meilleurs.

MUSIQUE 85%
Rien d'affolant, mais les thèmes sont sympas et rythmés.

BRUITAGES 88%
Les persos poussent des cris et le bruit des pas diffère selon le revêtement.

DUREE DE VIE 89%
32 courses, des secrets, un mode Multijoueur ultra fun. De quoi faire...

JOUABILITE 88%
Comme pour Micro Machines, la maniabilité est délicate... Il faudra s'adapter.

INTERET 88%

Pas très exaltant en solo, Micro Maniacs est fait, comme son aîné, pour le Multijoueur. Incontournable pour les fans du genre.

RESIDENT EVIL 2

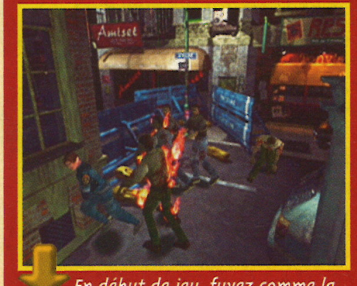
Resident Evil 2 fait la tournée des consoles. Cette conversion sur Dreamcast se devait d'apporter son lot d'améliorations à ce titre archi-célèbre. Qu'en est-il ?

Au programme, Claire et Leon s'accommodent comme d'habitude de zombies à flinguer et d'énigmes à résoudre. Mais, visuellement, le soin du détail et la finesse des décors et des personnages semblent atteindre leur sommet pour un jeu qui ne date pas d'hier. Par contre, le temps de chargement entre les portes et les escaliers s'avère toujours aussi long.
La tendance actuelle étant au prêt-à-jouer, les options et bonus sont facilement déblocables ou déjà accessibles. Le mode arrangé Rookie vous permet d'acquérir, dès la première partie, le Mac-10, la mitrailleuse rotative et le lance-missiles, tous en munitions illimitées. Vous pourrez donc massacrer les monstres qui vous barrent la route en un rien de temps et sans une éraflure. Attention, en difficulté Expert, ce mode offre seulement quelques facilités. Si vous finissez rapidement une partie en ayant fait peu de sauvegardes, vous obtenez une classification de haut rang. Celle-ci permet de débloquer deux personnages cachés : le survivant du commando d'Umbrella et la barre géante de Tofu.

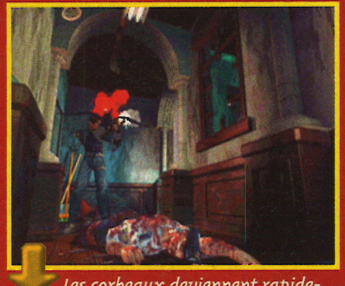
Un seul missile écrase cette sale bestiole. Une arme qui tue franchement l'ambiance !

DU SOL AU PLAFOND

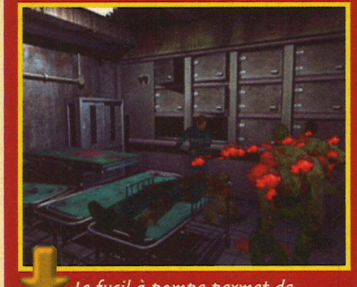
Pour finir le jeu en modes Normal et Expert, il faut économiser ses munitions, car la résistance des créatures augmente. Le ménage au gun se fait dans les pièces à explorer et dans les principaux couloirs. Autrement, esquivez les monstres sans tirer. Bien sûr, réservez votre meilleure arme, chargée à bloc, pour les boss, quitte à jouer du couteau sur les zombies bas de gamme.



En début de jeu, fuyez comme la peste les patrouilles de zombies.



Les corbeaux deviennent rapidement agressifs et difficiles à éviter.

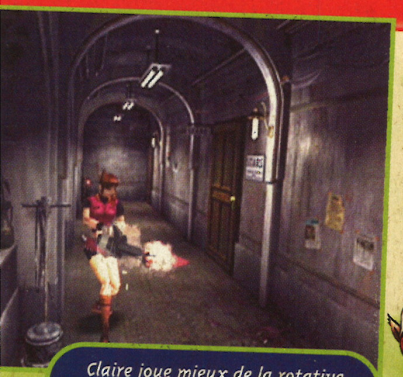


Le fusil à pompe permet de toucher plusieurs adversaires d'un seul coup.

Quand on veut passer, il ne faut pas hésiter à repeindre les murs en rouge.

Plein écran

Côté vraies nouveautés, un menu Art Gallery vous offre des illustrations, des modélisations 3D et la possibilité de revoir toutes les scènes cinématiques. Quant au menu caché Extreme Battle, il vous propose de refaire certaines phases de jeu avec Leon, Claire, Chris ou Ada, en temps limité. Le but d'une mission consiste à rejoindre un point sur la carte, par un chemin peuplé d'ennemis et avec la panoplie d'armes habituelle. A la base, ce mode se trouvait dans Dinocrisis et Resident Evil 3.
Côté petits plus, des préréglages d'écran apparaissent au lancement du jeu, ainsi qu'un choix entre le 50 et le 60 Hz. Les cinématiques se lancent donc en plein écran 4/3.



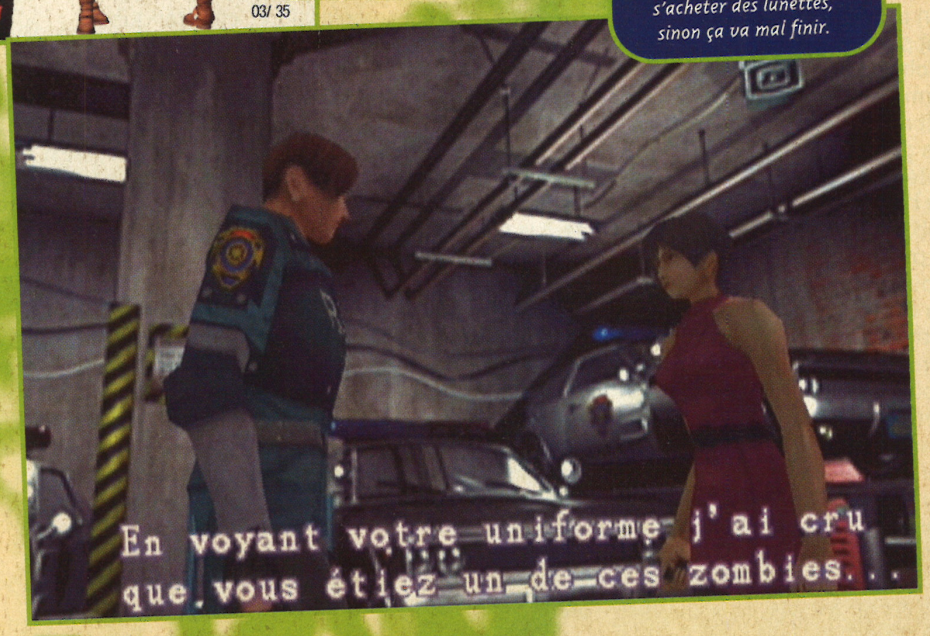
Claire joue mieux de la rotative que du violon.

AVIS OUI !

Resident Evil 2 reste encore, à l'heure actuelle, un incontournable du genre aventure-horreur. Le graphisme s'améliore sensiblement grâce au passage sur Dreamcast, et les bonus inédits ajoutés donnent un petit coup de jeune au titre. On a un peu l'impression d'avoir affaire ici à la version finale du jeu, plutôt qu'à un remix dépoussiéré. Même un passage sur PC ne devrait plus creuser de véritable écart. Si la Dreamcast est votre première console, ce titre mérite de trôner en place d'honneur sur votre étagère.

ARIOCH

Le dossier Gallery renferme des images des personnages.

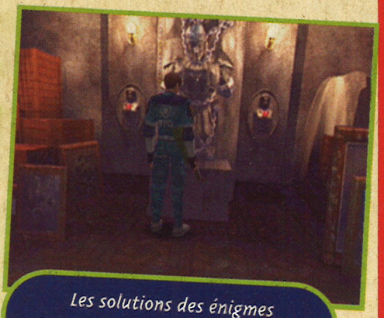


Pauvre Leon ! Ada devrait s'acheter des lunettes, sinon ça va mal finir.

AVIS OUI !

C'est une bonne chose que Resident Evil sorte sur Dreamcast. Cela permet de patienter en attendant Code Veronica. Graphiquement, on est très loin de la version PS. Les personnages sont bien plus détaillés et les décors, moins pixélisés. De plus, ce RE est plus accessible grâce aux différents modes de difficulté et aux armes disponibles dès la première partie. Mais on aurait préféré plus d'innovations, comme des tenues supplémentaires ou des nouvelles énigmes (genre Director's Cut). Si vous n'avez pas encore joué à ce titre, foncez tête baissée.

KAEL



Les solutions des énigmes commencent à être bien connues. Placez les deux rubis sur les statues pour obtenir encore... une clé.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- AVENTURE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 91%

Rien à redire sur la qualité des cinématiques et la simplicité des menus.

GRAPHISMES 94%

La définition des persos et des décors est meilleure que dans la version N64.

ANIMATION 92%

Les mouvements sont rapides, fluides et bien décomposés.

MUSIQUE 90%

Elle colle à l'ambiance oppressante du jeu et sait se faire discrète.

BRUITAGES 89%

De bons effets aux bons moments.

DUREE DE VIE 93%

Six scénarios différents, plus un Extreme Battle inédit.

JOUABILITE 90%

Une fois la configuration des boutons mémorisée, aucun problème.

INTERET 93%

Resident Evil 2 est encore plus beau sur Dreamcast, et de nouvelles options ont fait leur apparition. Une valeur sûre !

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Tekken et Playstation, c'est une longue histoire d'amour. Avec trois premiers volets sortis sur PS, le jeu de baston le plus controversé du monde arrive dans un nouvel habit sur PS2...

DES PERSOS À GOGO

Lorsque tous les personnages secrets sont débloqués, 36 combattants différents sont accessibles. Presque toutes les stars des anciens volets sont présentes et vous n'aurez que l'embarras du choix.

Angel est une variation de Devil Kazuya, alors que le personnage de droite n'est autre que le boss de fin.

Et voici les célèbres Tetsujin et Alex. Dans le genre original, ils ne sont pas mauvais!

Admirez la taille de ces personnages. L'énorme Panda rivalise sans problème avec True Ogre.

Tekken Tag Tournament (TTT pour les intimes) est le dernier volet de la série sorti au Japon sur PS2. Adapté de la borne d'arcade du même nom, il se démarque des autres Tekken en proposant un mode de combat par équipe de deux. Le joueur choisit deux combattants parmi les 36 proposés, et doit affronter d'autres équipes gérées par l'ordinateur. L'intérêt de ce système est que l'on peut changer de combattant en cours de partie, par la simple pression d'un bouton. Cela donne lieu à des combats plus longs et plus stratégiques, puisqu'il faut gérer la barre d'énergie des deux combattants. Petit détail: lorsqu'un personnage a subi des dégâts et qu'il n'est pas utilisé, il se régénère. C'est un peu déroutant les premières minutes, mais on s'aperçoit rapidement que ce petit changement confère au jeu une toute nouvelle dimension.
Mis à part cette originalité, TTT reste dans le plus pur esprit Tekken. On y retrouve quasiment toutes les célébrités de la série, ainsi qu'un gameplay inchangé. Les autres modes de jeu n'ont rien d'exceptionnel, et l'on a droit à des classiques comme le Time Attack, le Survival, le Versus et le 1 on 1.

Des graphismes revus

Les graphismes, bien qu'ils ne fassent pas tomber à la renverse (ils ne "pètent" pas), sont tout de même d'une beauté indéniable. Tout a été retravaillé depuis la version arcade. Les personnages sont recouverts de textures extrêmement détaillées qui brillent sous les effets de lumière. Le nombre de polygones utilisés pour modéliser les personnages est impressionnant, et il suffit de regarder la beauté de l'armure de Yoshimitsu pour s'en persuader. Les décors de fond en 3D sont extrêmement fouillés, avec en plus des personnages secondaires qui évoluent pendant le combat. Et comme si ça ne suffisait pas, certains décors existent en plusieurs versions, avec, par exemple, un changement jour/nuit, ou un changement de climat. On trouve aussi dans certains niveaux les prémices d'une interaction avec le décor, comme des feuilles mortes qui s'envolent lorsqu'un personnage tombe au sol. Enfin, n'oublions pas les petits effets spéciaux qui apparaissent lorsque les coups sont portés: ceux-ci ont été particulièrement soignés. Le petit bémol concernant les graphismes vient de l'arène où évoluent les personnages. Comme dans un Tekken classique, ce n'est qu'un "disque" qui tourne indépendamment du décor de fond. Cela a pour effet de dissocier complètement les combattants du fond, et c'est malheureusement cette fausse note, ajoutée au léger scintillement du jeu, qui gâche l'ensemble.

Et les secrets?

Comme d'habitude, en finissant le jeu avec différents personnages, on débloque de nouveaux combattants. Dans le menu principal, on trouve un sous-menu Theater qui permet de revoir toutes les fins obtenues, ainsi que les différentes cinématiques. On y trouve aussi un juke-box qui permet d'écouter toutes les

AVIS OUI, MAIS...

Tekken fait partie des jeux qui ne font pas l'unanimité. Basé sur un système de combat en 2D (les personnages ne se déplacent pas librement dans le décor), et sur un système de coups ne fonctionnant que par Combos, le cœur du jeu n'a pas bougé au fil des années. TTT est donc réservé aux amateurs de la série, qui découvriront une nouvelle facette du jeu grâce au mode Tag, des graphismes magnifiques et des secrets délirants. Les autres seront déçus par la jouabilité "médiocre" (comparée à DOA2). Seules les fins, trop courtes et en 3D temps réel (fini les cinématiques) risquent de décevoir tout le monde.

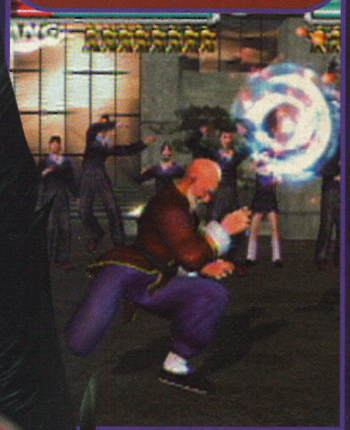
CHEUB

AVIS OUI !

Ce nouveau Tekken comporte des avantages et des inconvénients. Au programme des réjouissances, stages en 3D, textures irréprochables et magnifiques, effets spéciaux travaillés. La réalisation technique va au-delà de celle de Ridge Racer V. En revanche, l'originalité n'est pas reine. Les modélisations sont un peu plus détaillées que sur PS, mais pas véritablement retravaillées. Bref c'est du Tekken. Seuls le mode "Bowl" et les possibilités de réaliser certaines choppes ou Combos à deux constituent (c'est le Tag System) une vraie nouveauté. Mais les fans seront aux anges.

SWITCH

musiques. Mais ce n'est pas tout. Après avoir débloqué un certain nombre de combattants cachés, un menu Galery apparaît. On peut alors, en allant dans une nouvelle option du menu Pause, prendre des captures d'écran en cours de partie et les sauvegarder sur la Memory Card pour les visionner à volonté. Et si on dé-bloque un maximum de combat-tants, un mode Tekken Bowl devient accessible. Ce mode de jeu n'est autre qu'une simulation de bowling ! Plutôt bien réalisé, et vraiment rigolo si l'on y joue à plusieurs, ce Tekken Bowl permet de se détendre entre deux combats.



Certains personnages déclenchent des effets spéciaux à chacun de leur coup.

TAG, LE MOT QUI CHANGE TOUT

Le mode par équipe de deux n'est pas vraiment novateur dans les jeux de baston, mais son apparition dans TTT donne à la série des Tekken un nouveau souffle. En effet, il apporte plus de diversité (avec 36 personnages vous pouvez former 630 couples !), mais il offre aussi des combats plus longs et plus intéressants à bien des niveaux. Les couples de personnages peuvent, par exemple, exécuter des coups de concert, comme vous le montrent ces photos.

En pressant Triangle et R1, votre combattant exécute une projection toute bête et quitte l'arène...

... L'ennemie se retrouve du coup seule au sol, sonnée...

... C'est alors que votre second combattant apparaît et en profite pour la frapper lâchement.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

LES SECRETS

Comment imaginer un Tekken sans secrets ? TTT, qui s'inscrit dans la continuité de la série, propose donc quelques bonus qui sont pour certains fort originaux.

Les points d'interrogation en haut et en bas de la sélection des personnages sont autant de combattants cachés.

Ceci est une capture prise pendant le jeu et sauvegardée sur la Memory Card. Vous pouvez y stocker jusqu'à 10 images.

Vous ne rêvez pas, il existe bien un jeu de bowling dans TTT. Et le plus fort, c'est qu'il est plutôt bien réalisé !

Dans la majorité des décors, on voit plusieurs personnages qui évoluent en arrière-plan.

A chaque coup dans le mode Entraînement, une pastille de couleur indique où le coup a porté (haut, milieu ou bas).

Eddy est l'un des personnages les plus agréables à regarder combattre, car il maîtrise la célèbre cappoera.

DES DÉCORS QUI CHANGENT

Non seulement les décors de fond sont très travaillés et vraiment jolis, mais, en plus, ils ont bénéficié d'une attention toute particulière en ce qui concerne les effets spéciaux.

Ces deux photos d'un même niveau sont assez explicites. La quantité de neige qui tombe varie aléatoirement, et vous pouvez vous retrouver sous quelques flocons ou sous une véritable tempête de neige.

Il existe quelques rares décors interactifs. Ici, ce sont des feuilles mortes qui s'envolent lorsque l'un des combattants tombe au sol.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- BASTON 3D
- 1-4 JOUEURS (2 SIMULTANÉMENT)

- Contrôle : BON
- Difficulté : -
- Niveaux de difficulté : 6
- Sauvegarde : OUI (420 KB)
- Compatible : MULTITAP PS2
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 92%

Les deux cinématiques d'intro sont très sympas, et les menus ont un look d'enfer.

GRAPHISMES 92%

Les textures des personnages et de certains décors de fond sont sublimes.

ANIMATION 70%

Les coups s'enchaînent très mal et certains mouvements sont horribles.

MUSIQUE 95%

Très endiablée, dans un style plutôt techno.

BRUITAGES 90%

Ils sont d'une qualité excellente, mais restent très basiques.

DUREE DE VIE 92%

A plusieurs, infinie. Terminer tous les modes vous prendra quelques heures.

JOUABILITE 72%

Elle n'a pas changé depuis le premier Tekken, et s'avère donc moyenne.

INTERET 82%

TTT est un jeu réservé aux fanas de la série. Les autres devraient lui préférer DoA2, plus accessible et donc plus fun.

Liste des magasins

- **PARIS/ST LAZARE**
  6 rue d'Amsterdam
  75009 PARIS
  Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU Consoles**
  46 rue des Fossés Saint Bernard
  75005 PARIS
  Tél : 01 43 29 59 59
- **JUSSIEU/PC/MAC**
  17 rue des Ecoles
  75005 PARIS
  Tél: 01 46 33 68 68
- **PARIS/ST MICHEL**
  56 boulevard St Michel
  75006 PARIS
  Tél : 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO**
  137 avenue Victor Hugo
  75116 Paris
  Tél : 01 44 05 00 55
- **VAUGIRARD(15)**
  365 rue de Vaugirard
  75015 Paris
  Tél : 01 53 688 688
- **CHELLES (77)**
  Centre Commercial Chelles 2
  Nationale 34 - 77508 Chelles
  Tél : 01 64 26 70 10
- **ORGEVAL (78)**
  C. Ccial Art de Vivre Niv.1
  Tél : 01 39 08 11 60
- **VERSAILLES (78)**
  16 rue de la Paroisse
  78000 Versailles
  Tél : 01 39 50 51 51
- **VELIZY (78)**
  37, avenue de l'Europe
  78140 VELIZY VILLACOUBLAY
  Tél : 01 30 700 500
- **CORBEIL (91)**
  C. Commercial VILLABE A6
  91813 VILLABE
  Tél : 01 60 86 28 28
- **ANTONY(92)**
  25 av. de la Division Leclerc N20
  92160 Antony
  Tél : 01 46 665 666
- **BOULOGNE (92)**
  60 av. du Général Leclerc N.10
  92100 BOULOGNE
  Tél : 01 41 31 08 08
- **LA DEFENSE (92)**
  C.Ccial Les Quatres Temps
  Rue des Arcades Est - Niv. 2
  Tél : 01 47 73 00 13
- **AULNAY (93)**
  C. Ccial Parinor - Niv. 1
  93606 Aulnay sous Bois
  Tél : 01 48 67 39 39
- **PANTIN (93)**
  63 avenue Jean Lolive - N. 3
  93500 PANTIN
  Tél : 01 48 441 321
- **ST DENIS(93)**
  C. Ccial St Denis Basilique
  6 passage des Arbaletriers
  93200 ST DENIS
  Tél : 01 42 43 01 01
- **DRANCY (93)**
  C. Ccial DRANCY AVENIR
  220, rue de Stalingrad - N.186
  93700 DRANCY
  Tél : 01 43 11 37 36
- **CHENNEVIERES (94)**
  C. Ccial PINCE-VENT N. 4
  94490 ORMESSON
  Tél : 01 45 939 939
- **CRETEIL (94)**
  5 rue du Général Leclerc
  94000 Créteil
  (Entrée rue piétonne, Créteil Village)
  Tél : 01 49 81 93 93
- **KREMLIN BICETRE (94)**
  30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
  94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
  Tél : 01 43 901 901
- **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
  C. Ccial Val de Fontenay
  94120 Fontenay sous Bois
  Tél : 01 48 76 6000
- **CERGY PONTOISE (95)**
  C. Ccial Cergy 3 Fontaines
  95000 Cergy
  Tél : 01 34 24 98 98
- **SANNOIS (95)**
  C. Ccial Continent
  95110 SANNOIS
  Tél : 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)**
  C. Ccial Grand Littoral
  13464 MARSEILLE
  Tél : 04 91 09 80 20
- **HEROUVILLE ST CLAIR (14)**
  C. Ccial St-Clair
  14200 HEROUVILLE St-Claire
  Tél : 02 31 951 952
- **TOULOUSE (31)**
  14 rue Temponières
  31000 Toulouse
  Tél : 05 61 216 216
- **REIMS (51)**
  44, rue de Talleyrand
  51100 REIMS
  Tél : 03 26 91 04 04
- **LILLE (59)**
  52 Rue Esquermoise
  59000 LILLE
  Tél. : 03 20 519 559
- **FLERS (59)**
  C. Ccial Carrefour Douai-Flers
  RN 43
  59128 FLERS en Escrebieux
  Tél : 03 27 98 05 05
- **COMPIEGNE (60)**
  37, 39 cours Guynemer
  60200 COMPIEGNE
  Tél : 03 44 20 52 52
- **LE MANS (72)**
  44, 48 av. du Général De Gaule
  72000 LE MANS
  Tél : 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)**
  C.Ccial GEANT CASINO
  Z.A. du Chiriac
  73200 ALBERTVILLE
  Tél : 04 79 31 20 30
- **LE HAVRE (76)**
  C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
  Mont Gaillard
  76620 LE HAVRE
  Tél : 02 32 85 08 08
- **AMIENS console (80)**
  19 rue des Jacobins
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 97 88 88
- **AMIENS PC (80)**
  1, rue Lamarck
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 80 06 06
- **POITIERS (86)**
  12 rue Gaston Hulin
  86000 Poitiers
  Tél : 05 49 50 58 58

jeux en réseau sur PC

ouvert le dimanche

@ccès Internet

RCS PARIS B 385 215 603 – VISUELS NON CONTRACTUELS – PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE – *SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LA DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME MARQUE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 1KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES

SCOREGAMES MULTIMEDIA VOUS OFFRE

scory@infonie.fr

20h D'INTERNET GRATUIT*

DECOUVREZ LA PLANETE SCOREGAMES.COM AVEC LE KIT DE CONNEXION INTERNET GRATUIT*
DISPONIBLE DANS TOUS LES MAGASINS

www.scoregames.com
Toutes les News, les meilleures occazes dans le plus grand Score-G@mes du Monde

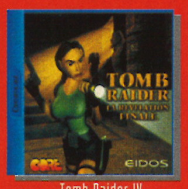
INFONIE
A chacun son Internet

*20 heures d'internet (accès internet + communications téléphoniques) offertes sous forme de réduction de prix de votre formule ; pour toute souscription à un abonnement Top entre le 15/03 et le 31/12/2000. Offre non cumulable valable en France Métropolitaine dans la limite des stocks disponibles. Voir conditions détaillées sur les écrans du cédérom.

DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE*

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.

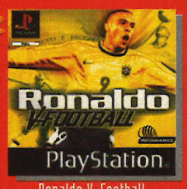


Tomb Raider IV
DREAMCAST

Nomad Soul
DREAMCAST

MDK 2
DREAMCAST

Dead or Alive 2
DREAMCAST



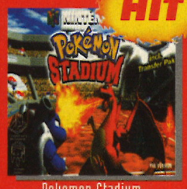
Ronaldo V-Football
PLAYSTATION

Need For speed : Porsche 2000
PLAYSTATION

Suphon Filter 2
PLAYSTATION

Die Hard 2
PLAYSTATION

Fear Effect
PLAYSTATION



Pokemon Stadium
NINTENDO 64

VOLANT FERRARI ACCESSOIRES pour Dreamcast & Playstation

Official Licensed Product Ferrari

- Nouveau design sportif réalisé par les ingénieurs de Ferrari.
- Volant unique dotés des leviers de changements de vitesse adoptés par Ferrari.
- Leviers d'accélération et de freinage progressifs pour une conduite entièrement manuelle.
- Pédales 2 axes à ressorts, très résistantes
- Pédalier analogique pour une accélération et freinage progressif

Bon de Réduction

25F

Valable jusqu'au 31/05/2000 CONSOLE PLUS Mai 2000
A PARTIR DE 300F D'ACHAT

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable
COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE 92245 MALAKOFF cedex

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

SCOREGAMES MULTIMEDIA

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

HOT LINE & VPC

commandez vos achats
Par téléphone :
01 46 735 720
Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES*
Sur Internet :
WWW.SCOREGAMES.COM
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
01 46 735 735
Trucs & Astuces : **08 36 685 686*** * 2,23F/Mn

DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC
Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garantis 1 AN

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scorynautes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichez les meilleures occazes sur le www.scoregames.com :
C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécurisée.

7926 8

GALERIANS

ガレリアンズ

Dans un genre où Capcom règne en maître, il est difficile de faire son trou. C'est pourtant l'exploit que vient de réaliser Polygon Magic, qui nous propose un jeu d'aventure en 3D à mi-chemin entre Resident Evil et Akira. Comme quoi, il n'y a pas que les zombies qui font peur !

L'histoire est glauque au possible. Vous incarnez Lion, un jeune homme qui a été l'objet de certaines expériences. Au début du jeu, vous êtes réveillé par la voix d'une jeune fille qui résonne dans votre tête et vous découvrez que vous êtes attaché sur un lit d'hôpital. Commence alors votre quête, dans laquelle vous devrez découvrir pourquoi vous êtes là, quelles expériences ont été réalisées sur votre personne et surtout, qui est cette jeune fille qui communique avec vous par télépathie...

Lion Tetsuo

Lorsqu'on commence à jouer, on ne peut s'empêcher de penser au manga "Akira", et plus particulièrement au personnage de Tetsuo. Lion a en effet acquis des pouvoirs psychiques, allant de la voyance à la télékinésie, qui lui permettent, lorsqu'ils sont bien utilisés, de progresser dans le jeu. De plus, au lieu d'avoir à trouver des herbes et autres munitions, il a à sa disposition des pilules de toutes sortes qui lui permettent de gagner des points de vie, de santé mentale ou d'attaque psychique. Ajoutez à cela des dizaines de scènes cinématiques glauques au possible (ceux qui ont joué à Koudelka ne seront pas dépaysés), et vous obtenez une ambiance terrifiante.

Quatre scénarios

Le jeu se divise en quatre scénarios distincts. Chacun se déroule dans un lieu précis (un hôpital, une maison...), et vous propose donc des ennemis et des graphismes à chaque fois différents. Au début, vous affronterez des médecins et des vigiles, pour rapidement vous retrouver face à des créatures plus bestiales.

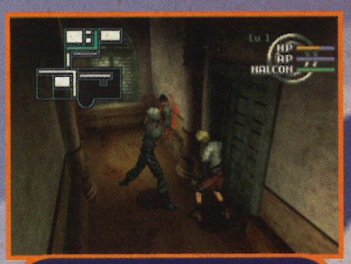
Chargez votre énergie

Quel que soit l'ennemi qui se trouve en face de vous, la tactique d'attaque reste identique : chargez votre énergie, envoyez une attaque psychique, et courez pour éviter de vous faire toucher. La stratégie n'a pas de place, et vous n'aurez donc pas le plaisir de coincer vos ennemis derrière les éléments du décor pour les massacrer tranquillement.

L'exploration et la progression dans le jeu ne sont pas vraiment difficiles, mis à part les quelques endroits où vous trouverez plusieurs ennemis à affronter en même temps.
Par la pression d'un simple bouton, vous pouvez faire apparaître un plan complet des lieux vous permettant de visualiser les salles déjà visitées, ainsi que les lieux inexplorés. Les énigmes sont quasiment inexistantes et le seul challenge consiste à trouver les clefs ouvrant les portes fermées... Mais ce n'est pas si simple, car vous devez reprendre la vieille habitude de fouiller chaque recoin du décor. En effet, les objets sont "invisibles" (vous n'aurez pas de petite étincelle vous indiquant où il faut chercher), et si vous loupez une clef vous risquez de tourner en rond quelques dizaines de minutes, car ce jeu ne s'appelle pas Galerians pour rien...

ÉNIGMATIQUES

Le nombre de cinématiques est vraiment impressionnant et justifie complètement le fait que le jeu tienne sur trois CD. Certaines de ces scènes sont prévues dans le scénario (elles se déclenchent lorsque vous entrez dans une salle), alors que d'autres sont cachées (vous devrez examiner un objet ou utiliser vos dons de voyance pour y avoir accès). Une fois que vous avez vu une séquence, elle est archivée dans votre sauvegarde et vous pouvez la visionner à volonté en passant par un menu au début du jeu.



Bien que le jeu ait été quelque peu censuré depuis sa version originale, on retrouve de temps à autre quelques giclées d'hémoglobine du plus bel effet.

Ces monstres devraient faire trembler ceux qui connaissent Resident Evil. S'apparentant aux Lickers, ils vous sautent dessus et vous vomissent à la figure. Charmant !

Voici le menu qui vous permettra de revoir les cinématiques que vous avez débloquées. Elles sont numérotées et classées par scénario pour permettre un visionnage plus rapide.

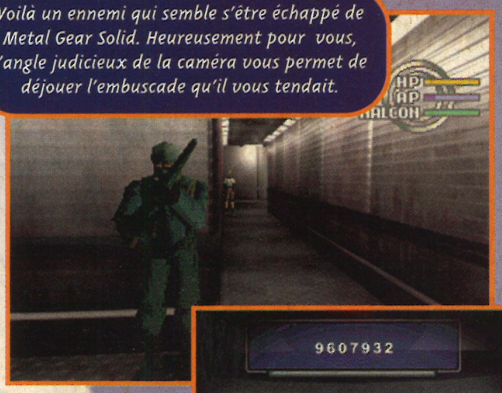
Lion en gros plan. Il vient de découvrir qu'il possède maintenant des pouvoirs surnaturels,qui semblent l'effrayer... Malheureusement pour lui, il n'en est qu'au début de ses surprises.

AVIS OUI, MAIS...

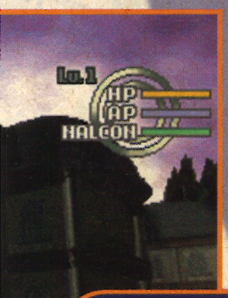
Concurrent direct des Resident Evil, ce jeu propose une atmosphère et un système de combat uniques. L'ambiance est excellente, surtout grâce aux dizaines de cinématiques. En revanche, le système de combat s'avère très limité. En effet, les décors étant plutôt pauvres, on ne peut pas coincer les ennemis derrière les meubles. On est donc obligé de les affronter de face pour les éliminer, et lorsqu'on a plus d'un adversaire à combattre cela devient cauchemardesque. Par ailleurs, ce jeu est déconseillé aux plus jeunes, qui vont s'empresser de ne pas écouter.

CHEUB

Voilà un ennemi qui semble s'être échappé de Metal Gear Solid. Heureusement pour vous, l'angle judicieux de la caméra vous permet de déjouer l'embuscade qu'il vous tendait.



L'une des rares énigmes du jeu (si on peut appeler ça une énigme) est un code à entrer dans un ordinateur.



Certains plans sont splendides. Le début du deuxième scénario en est un bel exemple, avec une magnifique maison et un ciel dans lequel les nuages défilent.

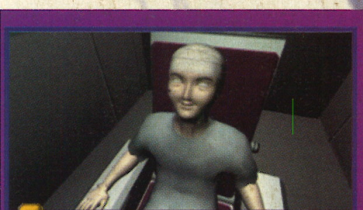
POUVOIRS PSYCHIQUES

Les expériences que vous avez subies vous ont doté de pouvoirs bien étranges. Vous pouvez désormais contrôler votre environnement par la pensée. Ces pouvoirs sont au cœur du jeu, et vous devrez apprendre à bien les utiliser pour progresser.

Votre première attaque vous permet d'envoyer une onde de choc sur vos ennemis. C'est assez efficace et, surtout, ça marche sur tous les monstres.

Vous pourrez aussi immoler tous ceux qui vous embêteront. L'effet est très bien réalisé et l'attaque est assez efficace. Mais les robots, fort logiquement, y sont insensibles.

Il n'y a pas que des attaques ! Vous pouvez aussi essayer vos pouvoirs de médium sur différents objets. Par exemple, si vous les utilisez sur une porte, vous verrez où se trouve la clef qui l'ouvre.

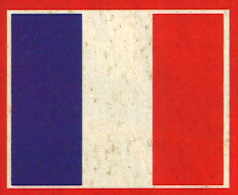


Cet étrange personnage est un enfant qui a subi les mêmes traitements que vous. La seule vue de son visage risque de vous donner quelques frissons dans le dos.

AVIS OUI, MAIS...

Si vous êtes à la recherche d'un jeu glauque à l'ambiance malsaine, Galerians est fait pour vous ! Pas besoin de s'embêter avec les munitions et les gros bazookas à ranger dans son sac à dos. Vos pouvoirs psychiques suffisent. Mais pour apprécier ce titre à sa juste valeur, plongez-vous d'abord dans la notice, pour comprendre les fonctions de chaque jauge de pouvoir. HP, AP et Nalcon ont chacun leur fonction. Et, si par malheur, vous négligez l'une de ces jauges, c'est la mort assurée.

GIA



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : POLYGON MAGIC
- Éditeur : CRAVE
- RESIDENT EVIL-LIKE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (3 BLOCKS)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : TRES BONNES

PRESENTATION 89%

Une cinématique d'intro très sympa vous plongera dans l'ambiance étrange du jeu.

GRAPHISMES 89%

Les décors sont nets et très jolis. Certaines caméras sont trop lointaines.

ANIMATION 83%

Correcte, mais les mouvements ne sont pas d'une fluidité exemplaire.

MUSIQUE 90%

Il faut aimer le genre. Elles correspondent assez bien au style du jeu.

BRUITAGES 88%

Les voix digitalisées sont excellentes. Les autres bruitages sont corrects.

DUREE DE VIE 92%

Comparé à un Résident Evil, la durée de vie est très grande (de 6 à 10 h de jeu).

JOUABILITE 80%

Bonne, mais pourquoi le jeu n'utilise pas le pad analogique du Dual Shock.

INTERET 86%

Le jeu est très sympa et l'ambiance Akira risque de ravir plus d'un joueur. Par contre, les combats sont moyens.

4 WHEEL THUNDER™

Décidément, les courses de buggys sont en vogue sur Dreamcast. Après le Buggy Heat de CRI, c'est au tour de Kalisto de proposer son 4 Wheel Thunder aux amoureux de vitesse... sur console.

Pour ces courses confrontant buggys et trucks, le joueur dispose, dans un premier temps, de trois modes principaux. Le mode Arcade Indoor est constitué de trois séries de trois courses en salle. Les circuits y sont courts et sinueux, contrairement à l'autre mode, Arcade Outdoor, qui invite les pilotes à effectuer de longues distances sur dix tracés variés, bourrés de raccourcis, de bifurcations et de pièges en tout genre... Enfin, en dernier recours, on peut participer à un Championnat, complet et original. On y retrouve l'ensemble des tracés des deux compétitions Arcade, plus la possibilité de gagner de l'argent pour gonfler son véhicule. Enfin, un mode 2 joueurs est proposé. Toutes les voitures et tous les circuits débloqués en mode Arcade et Championnat y sont accessibles, plus quatre petits jeux spéciaux : concours de destruction de ballons, passe de bombe...

Les tracés des circuits sont sinueux, et les dénivelés, prononcés.

Les courses à la tombée de la nuit occasionnent de très beaux effets de lumière. Certains passages sont cependant un peu sombres...

Des circuits typés

Les différents circuits ont été travaillés, et lumières et textures varient de manière prononcée, créant pour chaque endroit une ambiance caractéristique. Ainsi, par exemple, lors des courses en extérieur, on passe des sables ensoleillés aux terrains boueux et brumeux, avant de terminer sur la neige au coucher du soleil... Un travail important a aussi porté sur la jouabilité et les sensations éprouvées pad en main. Les bolides vont vite, très vite, et restent assez faciles à contrôler. Seules les bosses peuvent créer de mauvaises surprises. D'autre part, des Boosts sont dispersés çà et là sur les circuits et permettent de pousser les véhicules à leur maximum pendant quelques secondes. Ils sont indispensables pour passer la ligne d'arrivée le premier.

AVIS OUI, MAIS...

J'aime ce genre de jeu où l'on s'amuse dès qu'on prend le pad. La caisse saute dans tous les sens, met la gomme n'importe où, et le relief des circuits occasionne toutes sortes d'acrobaties. Les sensations sont vraiment au rendez-vous, surtout en vue intérieure. Certains décors sont très réussis, d'autres sont un peu simplistes : 500 tonnes de sable et deux ou trois cailloux par-ci par-là... Mais bon, le plus gros défaut du titre reste sa durée de vie. Quelques heures suffisent pour en venir à bout, et ce n'est pas l'intérêt des minijeux qui m'inciteront à persévérer.

ZANO

VITESSE MAXIMALE

Il existe deux types de Boosts. Les bleus permettent de mettre la sauce pendant quatre secondes, tandis que les rouges donnent droit à neuf secondes de vitesse pure. Mais là où ça devient "chanmaille" (©Switch), c'est qu'on peut les cumuler. Une jauge indique la quantité de Boosts collectés, et permet de doser sa consommation à bon escient

Les Boosts bleus sont plus nombreux que les rouges...

La vue intérieure est nettement plus délicate à gérer. Les sensations de vitesse et de dérapage sont, par contre, nettement mieux retranscrites.

AVIS OUI, MAIS...

Certes, les graphismes de 4 Wheel Thunder n'exploitent pas les capacités de la Dreamcast, mais je suis agréablement surpris par sa jouabilité. Grand Fan de Sega Rally, j'ai retrouvé les mêmes sensations (dérapage au frein à main...). La musique de type techno colle bien à l'univers du jeu. Pour ce qui est du mode 2 joueurs, il n'est pas très recherché, mais propose un assez bon confort visuel. Contrairement à mon ami Zano le Pikachu, j'ai trouvé ce titre très difficile. Sans être indispensable dans sa ludothèque, 4WT est la bonne surprise du mois sur Dreamcast...

KAEL

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KALISTO
- Éditeur : KALISTO
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : PUISSANTES

Étonnement, les quatre concurrents en mode Indoor, ou les douze en Outdoor, ne partent pas en même temps : le joueur s'élance en dernier et doit donc livrer une course poursuite afin de rattraper le leader. Heureusement, les adversaires n'utilisent pas de Boosts, mais, par contre, ils empruntent les raccourcis ou prennent les chemins les plus courts aux bifurcations (surtout les cinq premiers)... Une utilisation judicieuse des Boosts, ainsi qu'une reconnaissance du tracé sont donc nécessaires si l'on veut terminer en tête.

Un réel challenge

En conclusion, 4 Wheel Thunder s'avère entraînant et captivant. Chaque course est un réel challenge réclamant dextérité dans le pilotage et astuce dans le choix des itinéraires. Le seul défaut du jeu est sa durée de vie trop courte. Les modes Arcade se terminent vite, et le Championnat n'occupe le joueur que quelques heures à peine...

Les sauts sont fréquents, les bonnes réceptions un peu moins...

Entre les courses du Championnat, on peut jouer au jackpot pour faire grimper ses gains.

Il est facile de rater un Boost, ce qui pose problème lorsque la portion de circuit suivante en est dépourvue.

Lorsqu'on enclenche le Boost, des flammes jaillissent du pot d'échappement et les vibrations du pad s'intensifient.

PRESENTATION 87%

Une cinématique sauvage à souhait... Les menus sont bien réalisés, mais font déjà-vu.

GRAPHISMES 89%

L'ensemble est fin, mais on peut reprocher le simplisme de certains décors.

ANIMATION 92%

Rien à dire, tout va vite, et aucun ralentissement ne vient gâcher le plaisir.

MUSIQUE 88%

Très techno, elle colle parfaitement au jeu.

BRUITAGES 80%

Le strict minimum. Le sifflement des Boosts devient vite saoulant...

DUREE DE VIE 76%

Si le nombre de circuits est satisfaisant, le jeu se termine beaucoup trop vite.

JOUABILITE 85%

Ça roule. Seules les dernières courses réclament un peu plus d'attention.

INTERET 86%

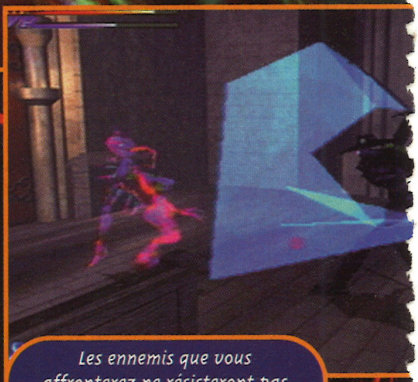
Des qualités visuelles, beaucoup de plaisir pad en main, seuls l'intérêt des minijeux à 2 joueurs et la durée de vie laissent à désirer.

VAMPIRE HUNTER

Vampire Hunter D est une adaptation sur Playstation du manga japonais dans laquelle vous incarnez un "dunpeal", chargé de retrouver une jeune fille kidnappée par un vampire. La chasse au Buffy peut donc commencer.

L'action se déroule en 12090 alors que les vampires sont menacés d'extinction. Les êtres humains retrouvent peu à peu leur suprématie, perdue il y a de nombreux siècles maintenant. Un beau jour, John Elbourne vous contacte et vous offre pas moins de 20 millions de dollars pour retrouver sa fille Charlotte, kidnappée par un affreux vampire. L'aventure débute à l'entrée d'un gigantesque château... Si, pour son scénario, le jeu s'inspire d'un manga japonais, la réalisation reste une pâle copie du célèbre Resident Evil. En effet, votre personnage évolue dans d'immenses salles peuplées de monstres assoiffés de sang et doit résoudre différentes énigmes pour débloquer certaines portes. On retrouve ainsi des statues à déplacer, des horloges à remettre à l'heure, des objets à placer aux bons endroits, etc. Bref, rien de bien nouveau et pas mal de déjà-vu. Il en est de même avec les monstres que vous avez à affronter. On en trouve dans tous les couloirs et sous toutes les formes : petits, gros, larges, grands, sur pieds, dans les airs... Là aussi, rien de bien créatif. Pire, les bestioles abattues reviennent à la vie lorsque vous retournez dans une salle déjà visitée. Voilà qui est bien agaçant. Les graphismes non plus ne sont pas toujours à la hauteur : les personnages manquent souvent de finesse. La Playstation nous a pourtant habitués à mieux. Il en est de même pour la musique d'ambiance qui, en plus d'être répétitive, ne nous plonge jamais dans une folle angoisse. Bref, Vampire Hunter D est un jeu à réserver aux inconditionnels du manga et pas aux adorateurs de Resident Evil.

Vos adversaires sont rarement seuls. Ils attaquent par groupe. Faites les choses dans l'ordre et combattez-les un par un.



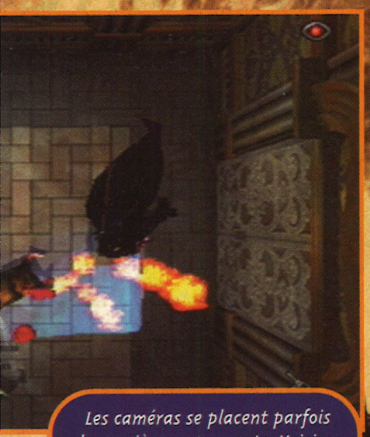
Les ennemis que vous affronterez ne résisteront pas longtemps à votre épée.

Le "dunpeal" que vous dirigez, un vampire, est équipé de grenades qui pulvérisent en quelques secondes ses adversaires de toutes tailles.

AVIS NON !

Je n'ai pas du tout accroché à ce jeu. Est-ce à cause des graphismes trop manga (le personnage ressemble à s'y méprendre à Albator) ? Je ne le crois pas : Fear Effect m'avait ravi. A bien y réfléchir, la réponse est toute trouvée : la mayonnaise ne prend pas ! La musique est très moyenne, les bruitages sont minables, la maniabilité n'est pas toujours là et on ne rentre à aucun moment dans le scénario. Voici donc un clone de Resident Evil à oublier rapidement. Une bonne façon d'économiser 300 balles. Merci qui ?

NIIICO



Les caméras se placent parfois de manière surprenante. Voici un combat contre deux vers avec une vue à la verticale.

AVIS NON !

Quelle déception ! La licence de l'OAV est vraiment mal exploitée. Les graphismes trop sombres et la vue éloignée donnent vite envie d'éteindre la console et d'envoyer voler le CD. La jouabilité désastreuse n'arrange rien ! En effet, il n'est pas possible d'user du pad analogique. Pour errer dans ce monde en 3D, c'est la croix et la bannière. Les combats se résument à "avancer, frapper, reculer, prendre de l'énergie...". Enfin, la traduction (faite par un élève de 6e) fait vite regretter d'avoir acheté ce titre. A oublier.

KAEL

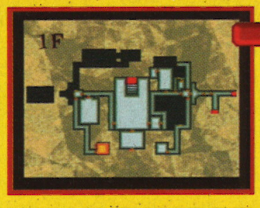
Comme d'habitude dans ce genre de jeu, les clefs sont indispensables pour ouvrir les portes verrouillées.

HELP !

On a toujours besoin d'aide dans un jeu. Voici quelques astuces pour avancer encore plus rapidement et ne plus se prendre la tête pendant de longues minutes sur une énigme.

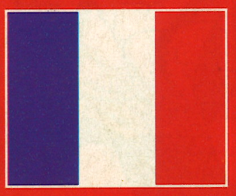
Au premier étage, au niveau des statues, poussez chacune d'elles contre la porte la plus proche...

Vous verrez apparaître deux mots de passe : MANKIND et, dans l'autre aile du château, VAMPIRE.



Au premier étage, dans la salle colorée en jaune, voici les manipulations à effectuer :

Réglez l'horloge sur 2 h 25 et faites pivoter le perroquet de manière à ce qu'il regarde la table et le canapé. A vous les cadeaux !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : JVC
- Éditeur : VIRGIN
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 75%

Rien de bien extraordinaire. Les voix sont en anglais et les textes en français.

GRAPHISMES 78%

Si certaines salles sont réussies, les personnages manquent de finesse.

ANIMATION 80%

Réussie dans l'ensemble.

MUSIQUE 70%

Elle n'atteint pas le niveau de Resident Evil 2 ni de Silent Hill.

BRUITAGES 65%

On frise le ridicule. On se croirait dans une mauvaise parodie de dessin animé.

DUREE DE VIE 85%

Honnête. Mais l'aventure ne plaira pas à tout le monde.

JOUABILITE 75%

Incompatible avec le pad analogique, ce qui nuit au plaisir de jouer.

INTERET 78%

Ce clone de Resident Evil, inspiré d'un manga japonais, ne satisfera que les amateurs de la série.

MARVEL VS. CAPCOM
Age of Her

Une fois de plus, la Dreamcast s'offre un jeu de combat en 2D mettant en scène les super héros des comics et les combattants made in Capcom. Mais qu'apporte ce nouveau volet par rapport aux autres ?

Vous reconnaissez sans doute ce monstre. C'était le boss de fin dans Resident Evil. Cette fois-ci, il prête main-forte à Jill.

Pas la peine de vous expliquer le principe de ce jeu, vu que tout le monde le connaît. Il faut seulement savoir que, cette fois-ci, les combattants s'affrontent pour récupérer la "Mythical Armor". Pour ce dernier volet, les développeurs ont travaillé dur afin que leur bébé soit différent des autres.

Rayon innovations

Dès le départ, on se rend compte de la différence. Les menus sont devenus plus clairs et agréables. L'écran-titre sombre et baveux du premier volet a cédé la place à une animation en 3D qui aboutit sur un écran en haute résolution. Pour ce qui est du jeu, ce ne sont plus deux, mais trois combattants que vous devez choisir parmi les 24 proposés.

Une fois le combat commencé, il est possible d'en changer. C'est la clé de la réussite, car ce titre est avant tout un Team Battle, dans lequel les capacités de chacun doivent être exploitées. Comme toujours, la jauge en bas de l'écran sert à balancer des super pouvoirs. D'ailleurs, il est désormais possible de combiner des attaques à trois en même temps. Dans cet opus, les "partners" ne sont plus disponibles. Dans, le premier volet, ils n'apparaissaient que pour envoyer une attaque. Aujourd'hui, c'est aux deux renforts qu'incombe cette tâche. Par une simple pression de bouton, vous en appelez un. Mieux, si vous maintenez une touche de la croix directionnelle enfoncée, son attaque sera différente.

Pour ce qui est des modes de jeu, ils sont au nombre de 4. Outre l'Arcade, vous pouvez vous adonner aux joies de la castagne à deux en même temps en mode Versus. Le Score Attack est une sorte de Survival dans lequel seul le score compte. Il faut donc enchaîner Combos et Super Finish pour le faire grimper au maximum.

Nos amis nippons

Enfin, le dernier mode, le Network Battle est réservé à nos amis nippons. Comme son nom l'indique, ils pourront affronter des joueurs qui se trouvent à l'autre bout du pays via le réseau Dreamcast.
Le seul inconvénient de ce titre, c'est que pour les néophytes du Combo, les matchs à trois contre trois s'éternisent jusqu'à arriver, parfois, à la fin du temps réglementaire.

AVIS OUI !

Les jeux de baston 2D de Capcom, j'adore. Ce nouvel opus possède la même jouabilité que ses ancêtres. Lorsqu'on regarde en arrière, on se rend compte que la saga a énormément évolué, et que ce Marvel vs Capcom 2 est un condensé du meilleur de la série. Grâce à la puissance de la Dreamcast, les décors sont maintenant en semi-3D, ce qui donne plus de vie aux combats. Les persos sont très nombreux et simples à contrôler (sauf peut-être Zangief). Enfin, Les Combos sortent sans problème, et l'on est stupéfait de voir son compteur de Hits monter si haut.
Incontournable pour tous les fans.

KAEL

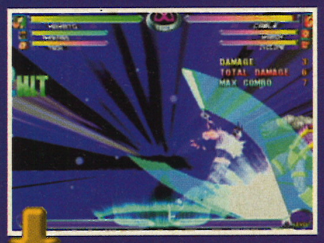
Maintenant, les décors sont partiellement en 3D. Un travail de qualité qui fait des émules quand on sait que le dernier King of Fighters utilise le même procédé.

Les attaques sont encore plus énormes. Et malgré les effets spéciaux au fond, il n'y a pas de ralentissements.

2 oes

LES P'TITS NOUVEAUX

La sortie d'un nouveau jeu de baston Capcom est l'occasion de découvrir ou de redécouvrir des personnages sympathiques. Même si leur technique est similaire aux autres combattants, cela confère une certaine fraîcheur au titre...



Hayato sort directement de Star Gladiator. Avec son sabre laser, c'est un rapide du Combo.

Amingo est un homme-plante. Il n'est pas très rapide, mais ses attaques prennent la moitié de l'écran. Il est également très vorace.

Marrow vient de l'univers Marvel. Avec ses tentacules mécaniques, elle est très habile pour vous choper.

On connaît *Jill Valentine*. Elle a quitté les Stars pour se mesurer aux super héros. Elle dispose des mêmes armes que dans Resident Evil.

Ruby Heart est une pirate, super armée. Son coffre est bourré de trésors et de tas d'autres choses...

Anakaris. La brebis galeuse. Il est lent, et ses coups ne sont pas évidents à sortir. Il vous faudra de la pratique.

A tout moment, il est possible de faire appel à l'un de ses deux acolytes. Certaines manipulations permettent même de choisir leur attaque.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : PARFAIT
- Difficulté : TROP ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 8
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION — 82%

Une série d'images fixes, comme d'habitude chez Capcom. De nouveaux menus.

GRAPHISMES — 94%

Les persos sont fins est très détaillés. Certains éléments du décor sont en 3D.

ANIMATION — 93%

Identique à la version précédente, superbe.

MUSIQUE — 90%

De nouveaux thèmes originaux et pêchus. Ça s'arrose !

BRUITAGES — 85%

Des classiques qui reviennent dans tous les jeux de baston Capcom.

DUREE DE VIE — 88%

Les modes ne sont pas nombreux. Le fun atteint son paroxysme à deux.

JOUABILITE — 95%

Comme d'habitude : instinctive, nette, impeccable, parfaite...

INTERET — 90%

Enfin un Street Fighter innovant. Sa difficulté et ses nombreux personnages en font le meilleur de la série.

AVIS — OUI !

La sortie de ce Marvel VS Capcom constitue un événement ! Pour une fois, les nouveautés sont nombreuses. De nouveaux héros issus des deux univers viennent agrandir la famille déjà nombreuse. Les décors de fond utilisent la 3D et fourmillent de détails. On a même le droit à des stages aux multiples scrollings ! Ce n'est plus deux, mais trois personnages que l'on pourra incarner durant le match. Furies incroyablement ravageuses, Combos fabuleux, animation sans défaut, Marvel VS Capcom déchire tout ce qui bouge !

SWITCH

Supercross 2000

Ah le motocross ! Ses gamelles, ses accrochages, la boue et la gadoue. Ce sport très spectaculaire est assez peu représenté sur consoles, tout du moins dignement. Motocross 2000 d'Electronic Arts arrive sur Nintendo 64 pour tenter d'inverser la tendance.

Les différents modes de jeu proposent immédiatement un panel assez large de sensations extrêmes. Le premier est la course immédiate, dans lequel il suffit de choisir une piste parmi les 21 disponibles, toutes catégories confondues. Choisissez également votre pilote parmi 24 malades du guidon. Vous pourrez aussi créer un motard de toutes pièces, en lui attribuant les qualités les plus significatives pour un champion de motocross.

Seize courses

Le mode Free Style immédiat permet, lui, de réaliser des figures spectaculaires dans une arène conçue à cet effet. Ce mode se différencie du Free Style simple par son absence de réglages. Le mode Course simple vous propose de participer à une course en tenant compte de certains réglages précis sur votre moto et de l'environnement. Tout dans ce mode est tourné vers la rapidité et vers les sensations extrêmes.

Les duels à deux joueurs y prennent une toute autre ampleur grâce à la possibilité de faire évoluer des motos retravaillées à l'aide d'options personnalisées. L'Entraînement est le passage obligé pour quiconque veut tirer parti des finesses de pilotage. Le mode Saison est le plat de résistance de cette simulation de motocross. Vous participez alors à une véritable saison officielle, en ayant au préalable choisi un pilote et en ayant bien réglé votre moto. Seize courses vous attendent, et il faudra bien figurer dans chacune d'elles pour remporter le titre ultime de champion du monde. Un nombre conséquent d'options qui sont paramétrables dans leurs moindres détails et quelques statistiques bien précises attendent les plus mordus. L'ensemble des options audiovisuelles confère à ce titre un confort de jeu important.

Il faut impérativement décélérer avant de prendre un virage.

En Free Style, prenez de l'élan pour réaliser des figures originales dans les airs.

Le départ est toujours un moment tendu. Evitez les grands coups de guidon.

Avec une bonne vitesse lors de l'impulsion, vous pourrez réaliser des sauts impressionnants.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E.A.
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- MOTOCROSS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : CARTOUCHE
- Compatible : -

PRESENTATION 65%
Rien de très original. Des écrans de sélection simples et réussis.

GRAPHISMES 85%
Des couleurs assez vives et un niveau de détails acceptable.

ANIMATION 85%
Les motards sont bien animés. Effets de vitesse limités.

MUSIQUE 80%
Des thèmes bourrins qui collent parfaitement à l'action.

BRUITAGES 80%
Moteurs bien rendus et commentaires dynamiques.

DUREE DE VIE 85%
Les différents modes sont complémentaires et bien équilibrés.

JOUABILITE 82%
Prise en main délicate. La profondeur de jeu est limitée.

INTERET 84%
Quelques belles empoignades, mais les puristes seront déçus par sa superficialité.

AVIS OUI, MAIS...

Super Cross 2000 offre quelques moments intenses. Le mode Saison est consistant et les options paramétrables permettent une prise en main personnalisée. Les graphismes sont plutôt fins et l'animation varie selon le point de vue choisi. L'ensemble de ce jeu ne peut cependant pas prétendre au titre de pure simulation, tant les commandes sont imprécises. La conduite n'est pas évidente, malgré les divers réglages. Motocross 2000 est à réserver aux fans du genre, ce titre n'étant pas assez complet pour convertir les joueurs occasionnels.

TOXIC

“Je savais pas...”

10F pour être un conducteur plus malin que tout le monde, ça change la vie !

ON PARIE ?

www.autoplus.net

Auto Plus MARDI 10F.

LE 1er JOURNAL QUI SE MET A LA PLACE DU CONDUCTEUR

STRATECREA 99

JACKIE CHAN STUNTMASTER

Présenté il y a plus de deux ans, maintenant, au salon de l'E3 aux Etats-Unis, on croyait ne plus jamais revoir Jackie Chan Stuntmaster. Erreur! Radical Entertainment propose ici un habile mélange de beat'em up et de plates-formes en 3D. Original.

Depuis Fighting Force 2, les beat'em up se font rares sur Playstation. Sony, avec l'aide de Radical Entertainment, tente de renouveler le genre avec Jackie Chan Stuntmaster en proposant de nombreuses phases de plates-formes. Le personnage que vous dirigez, Jackie en personne, est capable de réaliser différentes actions: sauter, faire des roulades, tourner en faisant des pas de côté autour de ses adversaires, s'accrocher à des plates-formes, sauter contre les murs, mais aussi distribuer des coups de poing ou de pied. Jackie peut également détruire certains éléments du décor, comme, par exemple, des caisses en bois, ou mieux, les utiliser contre ses ennemis. A de nombreuses reprises vous ramasserez des objets qui vous serviront à vous débarrasser plus facilement de vos adversaires: chaises, tonneaux, bouées, massues et autres barres à mine seront parfois d'une grande aide. Chaque niveau est composé de trois sous-niveaux. A la fin du troisième niveau, comme d'habitude dans ce genre de jeu, on affronte un boss. Ils ne sont pas bien difficiles à battre, il suffit simplement de prendre son temps et d'étudier la manière dont ils se déplacent.

Un bon divertissement

Les phases de plates-formes sont très nombreuses et viennent ponctuer de longues séquences de baston (qui, il faut bien le reconnaître, deviennent rapidement gonflantes). Ces parties de plates-formes varient bien évidemment au cours du jeu et se déroulent de la droite vers la gauche, de la gauche vers la droite, mais parfois de l'arrière vers l'avant ou dans le sens inverse. De plus, il s'agit parfois de séquences précalculées au cours desquelles vous n'aurez qu'à effectuer une certaine action au bon moment. Jackie Chan Stuntmaster, sans être une merveille, est cependant un bon divertissement qui ravira à coup sûr les fans de l'acteur.

AVIS OUI, MAIS...

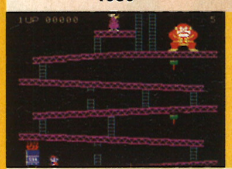
La grande époque des beat'em up se situe pour moi au début des années 90, avec la série des Double Dragon. Depuis, on est passé de la 2D à la 3D, mais le genre n'a pas vraiment évolué. Jackie Chan Stuntmaster tente de le faire en proposant de nombreuses phases de plates-formes entre les séquences de baston. Le pari est à mon avis réussi, bien que la jouabilité ne soit pas excellente. Effectuer plusieurs sauts consécutifs sur de petites plates-formes relève souvent de l'exploit. Plus on essaie, et plus ça saoule!

NIIICO

SPÉCIAL N° 100

Les jeux de plates-formes sont nés avec les jeux vidéo. De Donkey Kong sur Atari 2600 en 1980, à Mario 64 sur Nintendo 64, on en aura vu de toutes les couleurs. La grande évolution du genre, comme pour beaucoup d'autres jeux, aura été le passage à la 3D temps réel.

1980



DONKEY KONG ATARI 2600

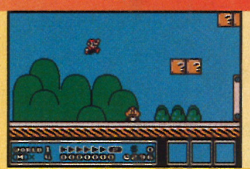
1982

SMURFS COLECOVISION

1984

GHOSTS'N GOBLINS NES

1991



SUPER MARIO 3 NES

Dans le métro, il faudra sauter de wagon en wagon en évitant zombies et obstacles naturels.

Les boss ne sont pas difficiles à battre, il faut prendre son temps. Surtout, pas de précipitation.

Pour échapper aux voitures Jackie va devoir se montrer habile et parfois s'accrocher à des pancartes lumineuses.

Sauter de plate-forme en plate-forme demande des nerfs d'acier, car la jouabilité est imprécise.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : RADICAL
- Éditeur : SONY
- BEAT'EM UP/PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SCHOCK
- Vibrations : MOYENNES

AVIS OUI !

En tant que grande fan de Jackie Chan, j'attendais impatiemment ce titre. Et à mon grand soulagement, il m'a tout de suite beaucoup plu, grâce à son humour et son esprit bon enfant. L'animation est comme il faut : trapue et énergique. On reconnaît tout de suite les mouvements et cascades de Jackie. On retrouve de plus les ingrédients des bastons des films : casseroles, poissons et autres objets aussi bêtes. Et moi, ça m'amuse, oui ! Au grand désespoir de Niiico...

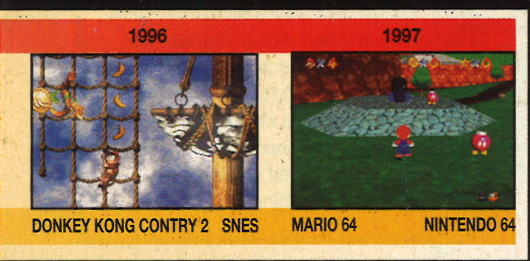
GIA

OBJECT SUBJECT

Les "curistes" apprécieront... Comme dans tout beat'em up qui se respecte, le personnage que vous dirigez, Jackie, est capable de récupérer des objets au sol et de les utiliser contre ses adversaires.

Le thon c'est bon, mais le thon dans ta tronche, c'est excellent.

Un petit coup de massue derrière la nuque, et votre adversaire s'écroule en moins de deux.



PRESENTATION 84%

Quelques scènes cinématiques réussies. Dommage que les voix soient en anglais.

GRAPHISMES 88%

Corrects dans l'ensemble, si on fait abstraction des personnages cubiques.

ANIMATION 89%

Plutôt réussie, mais, Jackie a tendance à glisser sur le sol au lieu de marcher.

MUSIQUE 85%

Divertissante, mais elle risque, pour certains, d'être rapidement pénible.

BRUITAGES 86%

Quelques phrases digitalisées de Jackie Chan en personne, mais en anglais.

DUREE DE VIE 85%

Les niveaux sont nombreux, mais on fait un peu toujours la même chose.

JOUABILITE 75%

Jackie a du mal à répondre, notamment lors des sauts qui sont peu précis.

INTERET 82%

Jackie Chan, mélange de beat'em up et de plates-formes, est assez réussi. Il lui manque juste une bonne jouabilité.

THE KING OF FIGHTERS EVOLUTION

La série des King of Fighters a débuté en 94 sur la machine d'arcade de SNK, puis sur la Neo Geo. Le jeu proposait de nouveaux éléments dans le genre de la baston, comme la possibilité de se battre par équipe de trois. Depuis l'union de Sega et SNK, la production de cartouches et CD Neo Geo est stoppée. Et c'est sur Dreamcast que les nouveaux épisodes arrivent.

L'arrivée de King of Fighters sur la Dreamcast a permis l'intégration de la 3D dans les décors de fond. L'action, elle, se déroule toujours sur un seul plan. La grosse nouveauté de cet "Evolution", c'est la possibilité de faire intervenir un quatrième combattant, l'Extra Striker, pendant le match. Le principe n'est pas entièrement nouveau, puisqu'on pouvait, auparavant, déjà obtenir un coup de main d'un de ses trois coéquipiers placés dans le fond de l'écran. Désormais, on peut en choisir quatre. Trois d'entre eux combattront tour à tour, le quatrième, nommé Extra Striker, servant de contre-attaquant occasionnel (le nombre d'attaques est ajustable dans les Options). L'équipe de Fatal Fury est composée de Terry, Andy, Joe et Mai. Du coup, toutes les équipes héritent d'un membre supplémentaire qui sera totalement nouveau dans l'univers SNK ou qui viendra des autres séries.
Il y a aussi les Extra Strikers exclusifs, que vous ne pouvez sélectionner que momentanément pour agir au cours du combat.

Rapide et fluide

Si votre collection d'Extra Strikers est un peu maigre au début de la partie, il ne tiendra qu'à vous de l'élargir en jouant le Team ou Single Battle. Après chaque victoire, vous remporterez des points qui permettront d'acheter de nouveaux Strikers. Un système qui relance le jeu en solo généralement un peu rébarbatif. Graphiquement, au premier coup d'œil, on se dit : "Bah !... c'est gâcher d'utiliser la DC comme une Neo Geo". Mais, dans certains niveaux, le décor de fond, en plus de sa structure en 3D, est gratifié de nombreuses animations (véhicules, manèges, etc.), elles aussi en 3D. De plus, quoi qu'il arrive et quel que soit le nombre de combattants et de Furies déclenchées, le jeu reste parfaitement rapide et fluide.
Le modem de la DC permet le téléchargement de persos, la possibilité d'afficher ses records sur le Net et autres broutilles. Mais il semblerait qu'on ne puisse pas jouer en réseau. De nouveaux modes Survival sont disponibles, Endless et Time Attack.
Bref, on peut dire que KoF 99 Evolution est une suite intéressante de la série.

AVIS D'LA BALLE !

Ce petit KoF, tout droit sorti de derrière les fagots, tient la forme. Les nouveautés m'ont bien botté et le système de l'Extra Striker relance l'intérêt du jeu en solo. Et puis, il y a les super décors en 3D, les nouveaux persos bien stylisés et les nouveaux coups disponibles ! Alors qu'est-ce qui ne va pas ? Ben moi, je regrette les pads Neo Geo, et je conseille l'Arcade Stick plutôt que la croix de la DC. De plus, je ne suis pas sûr qu'on puisse y jouer en réseau. Dans ce cas, à quoi bon de telles capacités multimédia ?

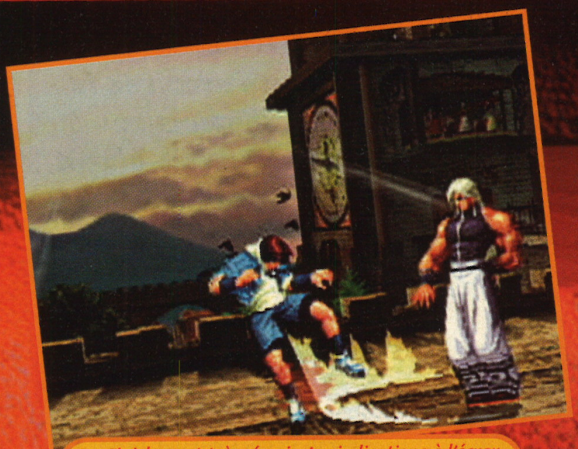
SWITCH

LA 3D COMME SI VOUS Y ÉTIEZ !

Depuis les adaptations sur Dreamcast, KoF bénéficie de décors de fond tout en 3D. Certains sont vraiment beaux et les animations sont nombreuses.

A la fête foraine, les gens s'envoient en l'air dans le bateau pirate !

L'aéroport est un des niveaux les plus riches en animations 3D. Chariots à bagages et passerelle mouvante sont au programme.



Les Finishs sont très réussis. Les indications à l'écran s'effacent pour ne laisser paraître que l'action pure.

LES STRIKERS SONT TROP EXTRA !

C'est la grosse nouveauté de ce volet. Les équipes, habituellement constituées de trois personnages, incluent désormais un quatrième. Lorsqu'on le choisira dans la grille principale, son rôle ne se limitera pas à celui d'un intervenant momentané. On pourra l'utiliser comme un combattant normal. En revanche, si on le choisit dans la grille spéciale "Extra Striker", il ne pourra servir qu'à cette tâche. Au départ, seuls deux personnages sont disponibles. Pour en obtenir plus, il faudra accumuler des points dans le mode Battle et aller en acheter dans le menu spécial.

Chin le vieil alcoolique, adepte de la "drunken boxe", crache du feu. Magnifique.

La Furie de Ryo est toujours aussi impressionnante.

Lorsque vous déchargez votre énergie (en appuyant sur les quatre boutons d'attaque) et que vous invoquez un Striker, celui-ci réalise une Furie dévastatrice.

Il est parfois pratique de contrer certaines attaques avec son Striker. Le bon tempo est de rigueur !

L'adversaire, parfois très balèze, se débarrasse facilement du Striker et de son pote, la preuve.

AVIS D'LA BOMBE !

Avec le nombre de jeux de baston qui sortent tant en officiel qu'en import, KoF ne va intéresser que les passionnés de la série. Tout comme le village d'Astérix vous êtes un petit groupuscule en lutte pour la survie des jeux de baston en 2D. Même si la saga abusive des Street Fighter en agace plus d'un, je dois bien reconnaître que Marvel vs Capcom concurrence fortement KoF 99 Evolution. Bref le choix sera difficile entre ces deux monstres de la 2D, encore plus si on inclut le hit 3D du mois DOA2.

KAEL

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SNK
- Éditeur : SEGA
- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 8
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 78%

On espérait mieux, une belle séquence tirée de l'animé, par exemple...

GRAPHISMES 85%

Du pur style KoF, avec en plus des décors en 3D et de nombreuses animations.

ANIMATION 88%

Les coups s'enchaînent avec fluidité, et les rings sont parfois en mouvement.

MUSIQUE 83%

Les amateurs de KoF reconnaîtront certaines mélodies...

BRUITAGES 90%

Comme d'habitude, ils sont bons et vraiment variés.

DUREE DE VIE 84%

Longue. Jeu en solitaire poussé, nouveaux modes, transfert avec la NGPC, options Web.

JOUABILITE 85%

Arcade Stick de rigueur. On regrette le pad de la bonne vieille Neo Geo.

INTERET 85%

Une bonne dose d'innovations pour ce concurrent sérieux de Marvel vs Capcom 2.

戦 Kessen

Plongez dans l'histoire du Japon et revivez la grande guerre qui a opposé les shoguns au début du XVIIe siècle. Ce tactics, qui fait plutôt office de fresque historique, vous permettra de vivre en direct des événements qui se sont déroulés il y a de cela 400 ans...

Kessen retrace une des grandes batailles historiques du Japon. Vous y incarnez la faction des Tokugawa opposée au clan Ishida. Sur le terrain, vous pouvez soit suivre dans les grandes lignes les tactiques prédéfinies (c'est le plus simple), soit déplacer vos armées comme bon vous semble. Leurs déplacements se déroulent en temps réel. Vous n'avez donc guère le temps d'élaborer des frappes chirurgicales plus ciblées, surtout quand une vingtaine de bataillons se déplacent en même temps. Mais vous n'en êtes pas moins le chef, et vous devrez donc faire des choix qui décideront de l'issue des batailles. Vous pouvez donc diriger indépendamment chacun de vos bataillons, et aurez l'insigne responsabilité de lancer vos attaques spéciales. En effet, chaque bataillon est composé de différents groupes de combattants (arquebusiers, cavaliers, simples soldats, archers...) qui possèdent parfois des armes très puissantes (comme les canons) ; ce qui vous permet de lancer autant d'attaques spéciales lorsque l'ennemi est à portée. Pour chaque bataille, vous avez un objectif à remplir. En général, celui-ci se limite à éliminer les chefs adverses. Il n'est donc pas nécessaire de détruire toutes les armées que vous rencontrez, même si cela vous permet d'augmenter au passage la puissance de vos coups spéciaux, ce qui peut s'avérer utile pour les combats à venir.

Généraux à vendre

Avant certaines grosses batailles, vous assisterez au conseil de guerre. Là, vous déciderez des généraux qui vous suivront sur le terrain, et des tactiques qu'ils devront adopter. Et, surtout, vous pourrez essayer de soudoyer les généraux ennemis. Rien de mieux que de voir une armée de 10 000 hommes se rallier à vos côtés à la barbe de l'ennemi. Mais, attention, cela fonctionne dans les deux sens, et il arrive que vos généraux ne vous obéissent plus, ce qui peut vous mener à une défaite certaine... Le jeu est bien sûr agrémenté de dizaines de superbes cinématiques en japonais, et de scènes vous montrant les attaques spéciales des armées. Bien que le jeu soit relativement court (six grandes batailles qui durent en moyenne une heure chacune), il existe des embranchements qui vous permettront de suivre un nouveau scénario. Enfin, lorsque vous aurez fini le jeu avec les Tokugawa, vous pourrez diriger les Ishida. Vous pourrez alors écrire une toute nouvelle histoire du Japon.

Tokugawa Ieyasu, le personnage que vous incarnez. Les détails des armures et des visages lors des cinématiques sont admirables.

Lors des conseils de guerre, vous pouvez soudoyer les généraux adverses.

L'attaque spéciale la plus puissante est l'artillerie. Elle permet de toucher l'ennemi de très loin, et de lui infliger de lourdes pertes.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : KOEI
- Éditeur : KOEI
- WARGAME
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (256 KB)
- Compatible : -

PRESENTATION 89%
Une belle cinématique présente les protagonistes du jeu.

GRAPHISMES 83%
Jolis sans plus lors des batailles. Les cinématiques sont superbes.

ANIMATION 80%
Honnête, mais trop répétitive lors des attaques spéciales.

MUSIQUE 60%
Un seul thème, agréable, mais trop répétitif.

BRUITAGES 90%
Plutôt réalistes et variés, ce qui est très agréable.

DUREE DE VIE 70%
Une quinzaine d'heures, si tout va bien...

JOUABILITE 73%
Des commandes claires. Gérer 12 bataillons est rébarbatif.

INTERET 50%
Si vous comprenez le jap et si vous aimez l'histoire du Japon, le jeu vaut 80%. Sinon...

AVIS OUI, MAIS...

Kessen est un jeu très sympa. Attention, ce n'est pas un "tactics", mais un wargame retraçant la célèbre "Sekihabara" ! Si vous aimez VH2 et FFT, vous risquez de détester Kessen. Ce titre se rapproche plus des jeux de plateau (Risk), ou de titres comme Langlisser ou Dragon Force (en plus simple). Le jeu est intéressant et, bien qu'un peu trop facile, il demande une certaine dose de tactique. La possibilité de soudoyer les généraux ennemis est sympa et apporte une nouvelle dimension au genre. Inutile de préciser que la connaissance du japonais est indispensable.

CHEUB

GEKIDO URBAN FIGHTERS

Les beat'em up, c'est un peu comme les avalanches : on ne les attend jamais et, d'un seul coup, il vous en tombe deux sur la tronche. Après Jackie Chan Stuntmasters, voici Gekido Urban Fighters sur Playstation. Chauds les marrons, chauds !

AVIS OUI, MAIS...

Gekido Urban Fighters est un beat'em up agréable : les coups sortent facilement, grâce à une prise en main rapide, et les Combos s'affichent à l'écran. Cependant, je regrette sincèrement que les graphismes soient si pixélisés. La Playstation nous avait habitués à mieux. La posture de certains personnages est aussi trop rigide, un peu comme s'ils avaient un manche à balai dans le... dos. Dernier point noir : les caméras ne suivent pas l'action correctement. Il arrive même qu'on se batte avec un adversaire hors de l'écran.

NIIICO

L'action se déroule en 2011. A cette époque, les sauvageons sont plus féroces que jamais et menacent de s'emparer du monde. Tout ça à cause d'un virus mutant. La situation a bien évidemment pris de cours le gouvernement. Faute de temps, il envoie sur place une équipe de crackers, experts en biochimie et rois de la baston, afin d'investir la Pegasus Corporation. Non content d'avoir inventé le virus, ce centre de haute technologie est également responsable de sa propagation. Vous voici donc arpentant les rues de la ville à la recherche du fameux centre pour y trouver le moyen d'éradiquer l'épidémie. Et bien évidemment, votre quête vous mènera à cogner du loubard mutant : les rues en sont infestées.

Multijoueur

Heureusement pour vous, si votre cerveau est bien rempli, vos bras et vos jambes ne le sont pas moins : coups de pied, de poing, Combos et autres coups spéciaux sont de la partie. Il est aussi possible de récupérer au sol divers objets qu'on peut lancer sur les banlieusards : tonneaux, roues de voiture, caisses en tout genre. Des armes sont également disponibles. Si Jackie Chan, testé également dans ce numéro, proposait des séquences de plates-formes, Gekido Urban Fighters se distingue par ses différents modes Multijoueur, dont un jeu de baston en 3D. Les combats ont alors lieu dans une arène, comme d'ordinaire avec ce genre de titres. Sachez que l'on peut même y jouer à quatre en simultané. Autant dire que la distribution de baffes n'est pas prête de se terminer.

PLAIES ET BOSS

Les boss se trouvent à la fin de chacun des 17 niveaux. On trouve aussi des demi-boss à la fin des sous-niveaux, une cinquantaine environ. De quoi s'occuper un bon bout de temps.

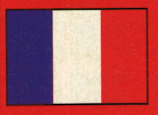
Chaque coup porté s'accompagne d'un effet spécial, généralement une source de lumière dont la couleur varie.

Les boss sont parfois impressionnants. Certains, comme ici, se dédoublent pour mieux vous éclater la tronche.

Parfois les caméras se placent n'importe comment. On ne distingue plus rien. Mal vu !

Gekido Urban Fighters propose, en plus du mode beat'em up, un mode baston en 3D dont la réalisation est un peu laborieuse.

Un méga coup de pied retourné dans la tronche de l'adversaire. Bonjour la note de dentiste !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : –
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NAPS TEAM
- Éditeur : INFOGRAMES
- BEAT'EM UP/BASTON
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE

PRESENTATION	*Des textes en français et de nombreux dessins, genre comics.*	80%
GRAPHISMES	*Malgré de nombreux effets spéciaux, très pixélisés. Beuark !*	75%
ANIMATION	*Les persos bougent bien, mais certains sont trop rigides.*	79%
MUSIQUE	*Elle rythme bien l'action. Certains thèmes signés Fat Boy.*	85%
BRUITAGES	*Nombreux, mais ils manquent de variété.*	80%
DUREE DE VIE	*De nombreux niveaux et des modes de jeu variés.*	89%
JOUABILITE	*Prise en main rapide. Les coups spéciaux s'affichent à l'écran.*	89%

INTERET 80%

De meilleurs graphismes et des vues plus jouables auraient été les bienvenus.

STREET SKATER 2

EA profite du numéro 100 de Consoles+ pour nous proposer la suite du premier jeu de skate de la PS, développée par Microcabin. Mais ce Street Skater 2 a-t-il les atouts pour se faire une place entre Tony Hawk's Pro Skaters et Trasher Skate'n Destroy.

AVIS OUI, MAIS...

De gros efforts ont été produits par les développeurs, tant au niveau graphique que pour la profondeur de jeu. Mais, attention, on reste quand même en dessous des autres softs. Même si les niveaux sont plus grands et plus riches que dans le premier épisode, on en a vite fait le tour. Alors que les figures s'enchaînaient automatiquement dans le premier volet, elles s'exécutent maintenant manuellement. La création de skate-park est une bonne chose, et la présence d'un vrai mode Multijoueur également.

SWITCH

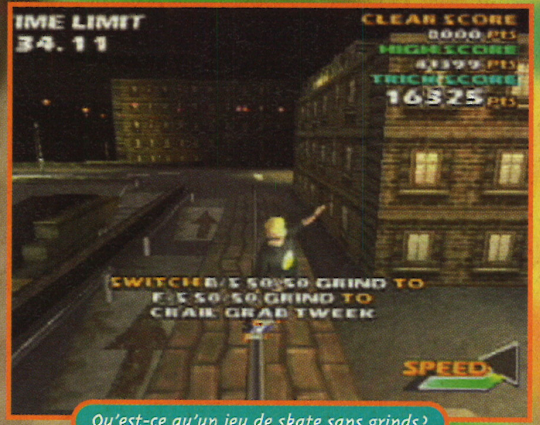
Dans Street Skater, le principe est un peu le même que dans un jeu de snowboard. Bien qu'il n'y ait pas autant de pente, il faudra franchir la ligne d'arrivée dans le temps imparti. De plus, le skateur est toujours en mouvement. Bien sûr, il faut aussi remplir un quota de points. Si, dans le premier volet, le parcours était vraiment linéaire, ce n'est plus vraiment le cas maintenant. Les niveaux ont été enrichis de passages multiples et les superficies skatables augmentées. Comme il est parfois difficile de franchir la ligne d'arrivée avec les points demandés, les développeurs ont caché des cristaux rouges, bleus ou verts (parfois très durs à trouver). Entre deux niveaux, un Bonus Stage vous permet de grappiller des secondes. Plus vous faites de figures, plus vos points augmentent, et chaque tranche de mille points rapporte une seconde en plus. Il faudra compléter les trois niveaux de difficulté pour obtenir de nouveaux personnages ou de nouvelles planches. En dehors du mode Solo, on pourra créer son park ou jouer à deux en écran splitté. Bref, à part quelques petites nouveautés, il n'y a pas de révolution technique. Les graphismes et l'animation n'ont pas vraiment gagné en qualité.
Pour conclure, disons que ce Street Skate se situe en troisième position des jeux de ce type. Pas mal...

Les filles ont aussi la part belle, et elles envoient gros et haut!

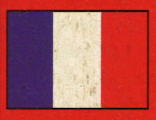
On peut créer le skate-park de ses rêves, et c'est plutôt bien fait.

Plus vous effectuerez une grosse figure, plus vous aurez de points en moins si vous tombez. © Switch 2000.

Le mode Multijoueur se joue à deux. A quatre, c'est l'un après l'autre.



Qu'est-ce qu'un jeu de skate sans grinds?



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MICROCABIN
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- SKATEBOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE

PRESENTATION 90%
Des menus propres et élégants. Une FMV d'intro décapante...

GRAPHISMES 75%
Le jeu n'a pas bien évolué. Graphiquement, c'est moyen.

ANIMATION 83%
Pas mauvaise, mais ce n'est pas de la Motion Capture.

MUSIQUE 70%
Certains thèmes sont pas mal, les autres saoulent.

BRUITAGES 85%
Des bruits variés et réalistes. Le speaker est marrant...

DUREE DE VIE 80%
Bonne, grâce aux différents modes.

JOUABILITE 83%
A chaque perso ses caractéristiques. On a déjà vu mieux...

INTERET 78%
Street Skater 2 s'en sort bien grâce au mode Multijoueur et à l'éditeur de park.

Amis mutants,
tous à vos stylos !!

prix habituel
12 numéros : 420F

1 Abonnez-vous 1

2 Recevez le jeu Resident Evil 3

379F prix public

519F au lieu de ~~799F~~

3 Faites une économie de 280F !

4 Reprenez votre pad

et vivez de nouvelles aventures avec Nemesis, le mutant indestructible, ou presque... A vous de jouer !

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe non affranchie à : Consoles+ - Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~799F~~ soit 280F d'économie.
Je recevrai le jeu Resident Evil 3 sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| Tél.: (facultatif) : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Signature obligatoire :

Date d'échéance : |_|_| |_|_|

RE100

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Resident Evil 3 au prix de 379F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

© CAPCOM CO., LTD. 1999. Tous droits réservés. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS. Publié par Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.

Driving

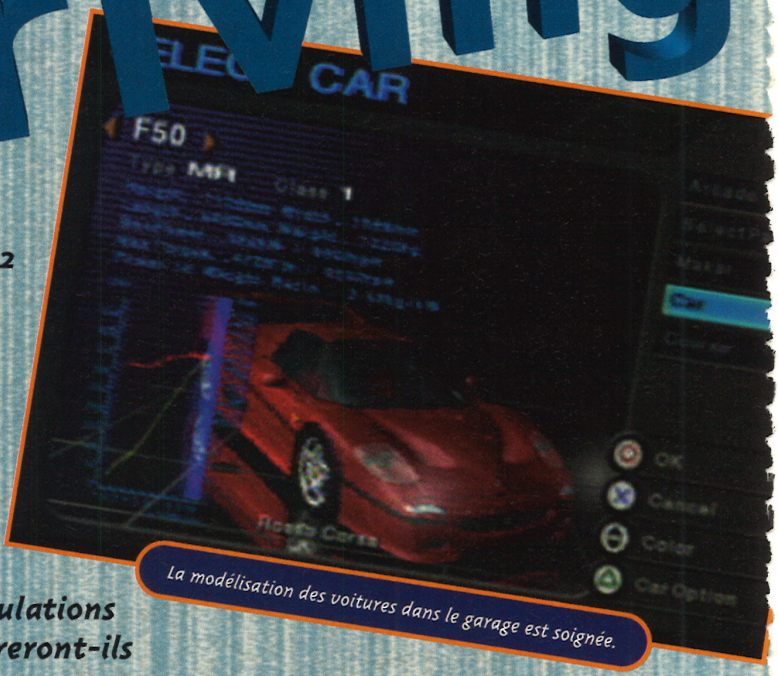
BIENVENUE A BORD

Chaque tableau de bord a été reproduit le plus fidèlement possible. Même si le pilotage en vue intérieure est encore plus délicat qu'en vue extérieure, il est toujours très plaisant de se glisser au volant d'une Ferrari. De nombreux détails ont été ajoutés, comme le reflet de la planche de bord sur le pare-brise, les compteurs qui s'allument la nuit, ou le rayon de soleil qui va gêner le pilote en sortie de virage... On peut juste regretter et se demander pourquoi l'ensemble est si flou...

Une option permet d'enlever tous les affichages à l'écran afin de profiter pleinement des superbes planches de bord.

Au volant d'une BMW 328 Cl. Honnête !

On ne respecte pas les limites de vitesse en agglomération.



La modélisation des voitures dans le garage est soignée.

Après Ridge Racer V, la PS2 accueille Driving Emotion Type-S, le premier jeu de voitures de Square. Non contents d'avoir comblé nombre d'amateurs de RPG, les géniteurs des Final Fantasy innovent et se lancent dans la bataille acharnée des simulations de course auto... Rencontreront-ils le même succès ?

Pour son premier jeu de caisses, Square a vu les choses en grand et s'est doté de nombreuses licences officielles. On retrouve donc des marques prestigieuses, comme Ferrari, BMW, Porsche, ou les incontournables japonaises Honda, Subaru, Toyota... Au total, onze constructeurs sont prêts à en découdre, et, histoire d'attirer immédiatement l'attention des amateurs de moulins vitaminés, leurs noms figurent sur la pochette du jeu. Le garage a fait l'objet d'un soin particulier, on peut y comparer les véhicules en fonction de nombreux critères techniques (parfois trop techniques d'ailleurs), et les choix des réglages sont variés et complets. Comme dans Gran Turismo, on peut porter des modifications précises sur la boîte de vitesses, les suspensions, les freins et les appuis aérodynamiques. Heureusement, des réglages prédéfinis ont été prévus, ce qui évitera bien des désagréments aux novices de la mécanique.

Le mode Ecole de pilotage propose aussi une séance de gymkhana...

C'est sur la route que le jeu s'éloigne d'une simulation, le comportement des véhicules est en effet peu réaliste. L'adhérence des bolides est précaire, et la technique de pilotage ne rappelle en rien les références du genre. Les dérapages sont nombreux, et même en passant du temps sur les réglages, vous ne résoudrez le problème qu'en partie, les véhicules ayant une aptitude au tête-à-queue irréversible... D'un autre côté, les sensations de vitesse et d'accélération ne sont pas très perceptibles. Même en grimpant à l'intérieur des quatre catégories de puissance proposées, les véhicules restent bien peu nerveux et semblent flotter.

Pièges en tout genre

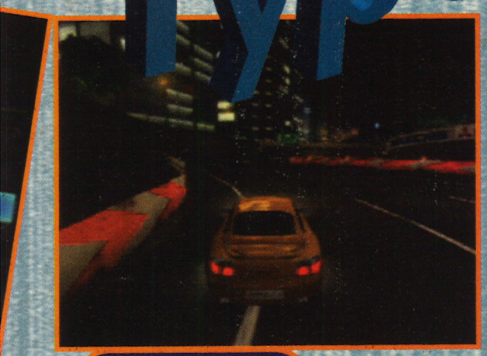
Seuls sept circuits sont accessibles, trois tracés ayant servi de base et les autres n'étant que des dérivés de ces trois circuits initiaux, un peu comme dans Ridge Racer. Le jeu propose bien sûr des courses de nuit. Un des circuits comporte un court passage sur terre, et, en règle générale, les tracés possèdent leur lot de dénivelés, bosses, chicanes et autres pièges en tout genre...

Des deux vues proposées, c'est la vue intérieure qui risque d'étonner les habitués du genre. Les habitacles des différents véhicules ont été minutieusement reproduits, et un soin particulier a été porté aux effets visuels. Les reflets sur le pare-brise, et les effets de soleil et d'ombre se rapprochent assez bien de ceux auxquels un vrai pilote peut être confronté dans son véhicule.

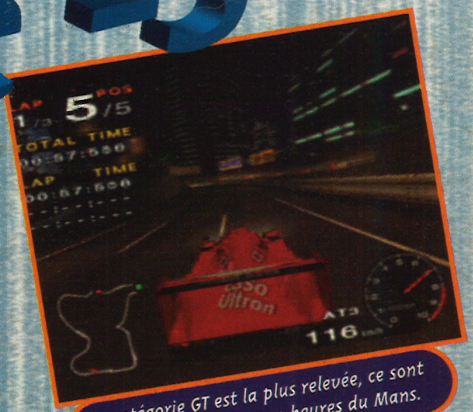
Un pilotage nouveau

Enfin, c'est la judicieuse exploitation du pad PS2 (entièrement analogique), qui apporte la plus grande nouveauté, et qui laisse présager qu'une nouvelle approche du pilotage sera possible avec cette console. On peut maintenant doser son accélération et son freinage en pressant plus ou moins fort les boutons Croix et Carré. Il en va de même pour la direction : le stick analogique est une merveille de précision permettant de doser facilement l'angle de braquage des roues. Au final, la conduite est plus subtile et plus instinctive. On regrettera seulement que le comportement des véhicules soit si peu réaliste et le nombre de tracés si restreint...

Emotion Type-S



La vue extérieure est de loin la plus jouable.



La catégorie GT est la plus relevée, ce sont des voitures de type 24 heures du Mans.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS/JAP.

- Développeur : SQUARESOFT
- Éditeur : SQUARESOFT
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

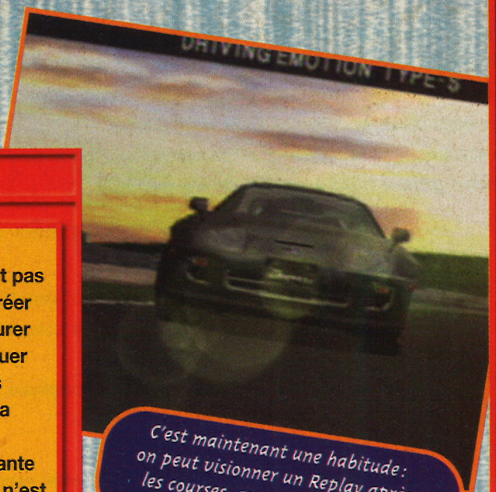
- Contrôle : TRÈS MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : MOYENNES

AVIS NON, MAIS...

On peut se demander ce qui se passe chez Square lorsque l'on voit Type-S. Je sais qu'il s'agit de leur premier jeu de voitures, mais graphiquement il paraît moche et flou, les chargements sont interminables et le système de conduite n'a absolument rien de réaliste. Moi, ça ne m'a pas trop dérangé, car j'adore tous les jeux de caisses, quels qu'ils soient. Par contre, j'ai été déçu par sa facilité : une fois les voitures bien en main, le challenge se résume à finir les courses sans toucher de murs.

CHEUB

Un mode Ecole de pilotage permet de se familiariser avec le maniement des bolides. Ici, il faut suivre une ligne rouge.



C'est maintenant une habitude : on peut visionner un Replay après les courses, avec plusieurs choix d'angles de caméra.

AVIS NON, MAIS...

De mémoire, j'ai rarement joué à un jeu de caisses aussi délicat. Les voitures ne tiennent pas la route et sont beaucoup trop molles pour créer de bonnes sensations. De plus, il suffit d'assurer pour gagner, pas besoin d'attaquer chaque courbe ni de retarder les freinages. C'est regrettable, car la possibilité de piloter "tout en analogique" se révèle très intéressante et technique. D'autre part, le visuel n'est pas à tomber par terre, et le brouillard sur la planche de bord des véhicules gâche énormément le soin apporté à la reproduction des habitacles...

ZANO

PRESENTATION 85%

Une intro jolie mais peu pêchue. Des menus classiques et un peu tristes.

GRAPHISMES 82%

Moyennement beaux. Les textures sont fines, mais la vue intérieure est brumeuse.

ANIMATION 88%

Le défilement de la route et du décor est correct, mais lent. De légers ralentissements.

MUSIQUE 84%

Rythmée mais très discrète...

BRUITAGES 80%

Les moteurs rendent bien, sauf en vue extérieure. Chocs et autres sons moyens.

DUREE DE VIE 75%

Avec seulement sept circuits, on tourne vite en rond.

JOUABILITE 70%

Très délicate, certaines voitures sont presque incontrôlables.

INTERET 72%

Des idées intéressantes, mais seuls les équilibristes s'amuseront quelques heures...

CD SERVICE

Le N°1 des enceintes pour consoles en France

KINYO

Blindage magnétique sur tous les modèles

Start Games
www.startgames.com

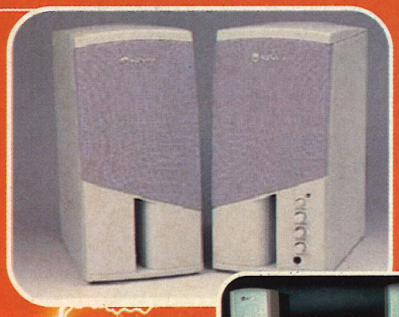
Livraison possible sur toute l'Europe
Tél. de l'étranger : 00 33 4 79 61 04 50
Nos prix comprennent le transport en recommandé et l'assurance pour la France
Tous nos modèles sont garantis 1 an

Produits Eclectic Video Games

PC JOYDAPTER
Connectez vos manettes et volant PSX à votre PC sur port USB

Carte Mémoire pour Dreamcast NEXUS 4 MB
Avec câble pour relier à un PC, 4 fois plus puissant que le VMS
259 Frs
Port Compris

SHOCK PAD DC
MANETTE DC VIBRANTE
AVEC PORT VMS, fonction Turbo et Ralenti, 8 boutons dont Gâchettes supprimables
269 Frs
Port Compris



PS 315 S — 6 Watts RMS
2x3 Watts + Surround
229 Frs PSX • 249 Frs DC
Port Compris

PS 515 S — 10 Watts RMS
2x5 Watts + Surround
289 Frs PSX • 309 Frs DC
Port Compris

PS 71 S — 20 Watts RMS
2x10 Watts + Surround
359 Frs PSX • 379 Frs DC
Port Compris

METTEZ DES WATTS SUR VOTRE CONSOLE

Les systèmes accoustiques KINYO sont à la base destinés au monde informatique PC & MAC. Les enceintes actuellement disponibles dans le commerce ne sont pas directement compatibles avec les consoles de jeux. La connectique a donc été revue par nos soins, nous avons de plus choisi de vous proposer une gamme complète ayant un rapport qualité/prix exceptionnel.
Nos prix comprennent le transport en recommandé, l'assurance, la livraison avec la connectique rendant compatible notre gamme à votre console de jeu préférée.

La Presse spécialisée en parle

JOYPAD : avril 2000
"...L'INNOVATION VIENT DE LA PROVINCE FRANCAISE..." - "...ces mini-enceintes raviront ceux qui n'ont pas de télé à l'équipement sonore performant..."

CONSOLE + : avril 2000
"des enceintes sur console est une idée originale. Celles-ci sont d'assez bonne qualité et proposent en plus une fonction surround..."

PLAYMAG : avril 2000
"...elles offrent un rendu correct..." - "...elles sont magnétiquement protégées, elles peu vent donc sans crainte être placées relativement près d'un téléviseur..."

DREAMZONE : avril 2000
"...voici l'accessoire idéal..." - "...très simple d'utilisation, cet accessoire est une bonne surprise..." - "...le prix est attractif..."

CD SERVICE • 10, avenue Saint Simond • 73100 AIX-LES BAINS • Tél. : 04 79 61 04 50

Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. CD SERVICE n'est soutenu et n'est affiliée à aucune marque, n'a pas de sponsor et n'a aucun contrat avec les éditeurs de jeux.
TRANSFRENS

CD SERVICE

10, avenue St Simond 73100 AIX-LES-BAINS - TÉL. : 04 79 61 04 50

SW 7352
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 10 Watts
399 Frs PSX
419 Frs DC
Port Compris

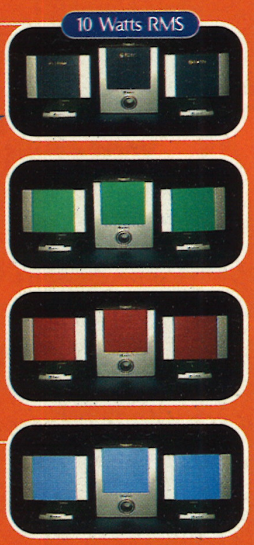
SA 4315
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 15 Watts
479 Frs PSX
499 Frs DC
Port Compris

La puissance

Le Gros Son

SA 1031
Satellites 2x5 Watts
Subwoofer 20 Watts
449 Frs PSX • 469 Frs DC
Port Compris

4 couleurs inclues



SW 210 C
1 subwoofer
+ 2 satellites
livrés avec
4 lots de facades
couleur
interchangeables
par clips
329 Frs PSX
• 349 Frs DC
Port Compris

TOUTES CES ENCEINTES SE BRANCHENT DIRECTEMENT SUR VOTRE CONSOLE

COLOR BAG
est une sacoche de transport
pour console portable
et accessoires.
Très pratique : 2 filets internes
Dimensions : H 17 cm - L 30 cm fermé
139 Frs
Port Compris

WORMLIGHT (vendu sans la Game Boy color)
est un petit lampadaire pour
la Game Boy color et pocket
99 Frs GBC
Port Compris

Valable jusqu'au 31/09/00
(selon stocks disponibles)
1 Wormlight
+ 1 Cable link universel
(permet la connection
de toutes
les Game Boy
entres elles "color" "pocket"
+ 1 Color Bag
199 Frs
Port Compris

Sous réserve de faute d'impression et dans la limite des stocks. Photos non contractuelles.

A retourner avec votre réglement à CD SERVICE VPC • 10, av. Saint Simond • 73100 Aix-les-Bains

	Quantité		Quantité		Quantité
PS 315 S PC* 209Frs		SA 1031 PC* ..... 429 Frs		PC JOYDAPTER ..... 229 Frs	
PS 315 S PSX ..... 229 Frs		SA 1031 PSX ..... 449 Frs		NEXUS 4 MB DC ..... 259 Frs	
PS 315 S DC ..... 249 Frs		SA 1031 DC ..... 469 Frs		VIBREUR DC ..... 139 Frs	
PS 515 S PC* ..... 269 Frs		SW 7352 PC* ..... 379 Frs		MODCHIPS DC ..... 299 Frs	
PS 515 S PSX ..... 289 Frs		SW 7352 PSX ..... 399 Frs		JOYSTICK AVION PSX ..... 199 Frs	
PS 515 S DC ..... 309 Frs		SW 7352 DC ..... 419 Frs		WORMLIGHT ..... 99 Frs	
PS 71 S PC* ..... 339 Frs		SW 201 PC* extra plat ... 279 Frs		COLOR BAG ..... 139 Frs	
PS 71 S PSX ..... 359 Frs		SW 201 PSX extra plat ... 299 Frs		PACK DE L'ETE ..... 199 Frs	
PS 71 S DC ..... 379 Frs		SW 201 DC extra plat .... 319 Frs		SHOCK PAD DC ..... 269 Frs	
SA 4315 S PC* ..... 459 Frs		SW 210 C PC* ..... 299 Frs		LINK UNIVERSAL GB ..... 89 Frs	
SA 4315 S PSX ..... 479 Frs		SW 210 C PSX ..... 329 Frs		MP3 ENHANLER PSX ..... 399 Frs	
SA 4315 S DC ..... 499 Frs		SW 210 C DC ..... 349 Frs		**Total**	

* LIVREES AVEC LA CONNECTIQUE UNIQUEMENT POUR PC OU MAC

Pour recevoir
les tarifs pour la Suisse,
merci de retourner
le coupon
à l'adresse suivante :
CD SERVICE
Bâtiment J 7
Chemin de l'Isletaz
1305 PENTHALAZ

❑ Chèque ❑ Mandat ❑ Contre-remboursement (+20Frs)

❑ CB n° _____ Valable jusqu'au _____

Signature obligatoire
(des parents ou du tuteur pour les mineurs)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Tél. : .....

Conformément à la loi informatique et libertés n°78.17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant

SPEEDY GONZATEST

Amigos! C'est trop la fiesta! 100 numéros, c'est pas tous les jours qu'on fête un truc pareil! Mais savez, je ne suis pas là depuis le numéro zéro, moi. Et je n'ai pas toujours été la mascotte de Consoles+. La testeuse la plus rapido de l'Ouest, votre dévouée Speedy, n'était qu'une petite souris au début. Pourchassée, sans cesse obligée d'éviter les pièges, de voler pour vivre (des bout de Twix à Switch!), etc. Ce n'est qu'avec l'apparition d'un autre animal (l'ignoble Panda...), que l'équipe de Consoles+ m'a prise en affection. Depuis, les mœurs du magazine ont évolué... Ah, c'est toute une histoire! Et j'en ai tellement d'autres!

PLAYSTATION

MUPPET RACE MANIA

Les Muppets, qui ont égayé notre enfance pas tout à fait terminée, débarquent sur PS dans un jeu de caisses façon Diddy Kong ou Mario Kart. L'ambiance générale colle bien avec l'esprit de la série télé : déconnades et chansons. L'action est similaire aux jeux de karts classiques. Il faut collecter des bonus pour ralentir les adversaires et terminer premier. Le jeu est riche en bonus à débloquer, ce qui lui donne une durée de vie correcte en mode Solo. Cela dit, au niveau des graphismes comme du game-play, Crash Team Racing reste la référence. Mais si vous êtes un passionné de kart ou des Muppets, et si vous en avez marre de CTR, foncez!

SCEE

PLAYSTATION

EVERYBODY'S GOLF 2

A la base, Everybody's Golf n'était qu'un jeu de mini golf, comme pour préparer le grand public à une suite plus coriace. Cette fois, il s'agit de vrai golf. Bien sûr, l'atmosphère dessin animé, style Mario Golf, est conservée. On ne s'éblouit toutefois pas de la finesse des graphismes. On s'attendait à un peu mieux. Mais bon, le jeu reste ce qu'il est, un golf arcade plutôt sympa. Et en ce qui me concerne je préfère son ambiance à celle des habituels jeux de golf anesthésiants.

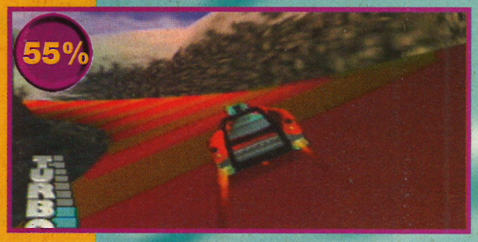
SCEE

NINTENDO 64

HOTWHEELS TURBO

Vroum! Vroum! Moi, j'aime bien les Hotwheels. Comme je suis une petite souris, je fais du skate avec! Mais c'est dangereux. On peut aussi en faire sur N64. Ça repose. Le jeu mise à fond sur la licence Hotwheels, proposant une réalisation affligeante compensée par une jouabilité presque bonne. Heureusement, il y a plein de voiturettes de notre enfance à débloquer, si on a le courage de s'exploser les yeux pendant des heures dans des décors criards et irréalistes. Dites à Kael (qui montre toute son impatience à prendre la cartouche dans ses mains grasses, tout en bavant...) que Speedy en a fini avec Hotwheels. Qu'il le prenne, comme ça, il sera obligé de porter des lunettes, comme Switch!

ELECTRONIC ARTS

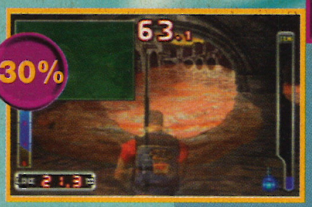


PLAYSTATION

ARMY MEN : SARGE HEROES

Army Men est le premier jeu mensuel : il en sort un tous les mois! Et pratiquement en même temps que Consoles+ ! Coïncidence ? Ou complot ? Mulder est sur la piste... Comme pour Hotwheels, Kael adore. Je vais bientôt être obligée de gonfler le mini-Zodiac, car c'est un véritable raz-de-marée de bave qui commence à envahir la moquette de la salle des zordis. Impatience, quand tu nous tiens ! Vous vous souvenez des petits soldats de plomb verts (heu, non... ceux en plomb, c'était pour nos parents) ? Ils étaient moches, hein ? Mais on avait de l'imagination à cet âge-là. Un bout de plastoc devenait vite une station orbitale destructrice. Mais plus maintenant, dommage! Comme HW64, ça fait mal aux yeux, et on comprend pas trop l'intérêt. Enfin, les marchands de lunettes seront contents...

3DO



PLAYSTATION

FISHERMAN BAITS 2 : BIG OL BASS

Fisherman Baits est un jeu de pêche dans lequel on ne doit attraper que du black bass, un percidé à la large bouche qui lui vaut son surnom anglais de "large mouth". Rien d'autre, hein ? Sinon, ça compte pas. Bref, du bass, du bass et du bass. Moi, j'aurais préféré de la basse, mais bon... Ceux qui se souviennent avec effroi des graphismes du premier épisode pourront se refaire souffrir en jouant à Big Ol Bass. Moi, de toute façon, j'ai toujours rêvé d'incarner l'Américain moyen, qui part sur sa barque à moteur diesel, à l'assaut du gros black (bass) un pack de Budweiser dans chaque main. En plus d'être mal réalisé et de constituer une suite pauvrette, FB2 nous incite à l'écologie : pêcher une cannette de bière pour gagner des secondes Bonux! Merci Calgon!

KONAMI

Abonne-toi à Consoles+
et reçois ta deuxième manette !

PLAYSTATION DUAL FORCE

- Pour tous les jeux Playstation,
- Analogique et vibrante,
- Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
- Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
- Prises tactiles en caoutchouc.

399F au lieu de ~~619F~~

DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les jeux Dreamcast,
- Entièrement programmable,
- 8 boutons pour l'action,
- Commandes numériques et analogiques,
- Boutons et poignées en caoutchouc,
- Fentes pour vibration et VMU.

429F au lieu de ~~619F~~

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **399 F** au lieu de ~~610 F~~ soit **220 F d'économie**
Je recevrai la manette **PlayStation** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

C+100A

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **429 F** au lieu de ~~610F~~ soit **190 F d'économie**
Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

C+100B

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

sport-auto

N° 460 Mai 2000 26 F

NOUVEAU
SUPPLÉMENT 48 PAGES
COLLECTION OCCASION
+ 600 SPORTIVES À VENDRE

BUGATTI ATTAQUE !

- **Les mystères du moteur W18**
- **La berlinette EB 18/4 : un chef-d'œuvre**

NOUVEAUTÉS
Ferrari 360 Challenge
BMW 323 Ci Cabriolet

ESSAIS PERFORMANCES

VITESSE ■ ACCÉLÉRATION ■ PUISSANCE
LES RECORDS DE *SPORT AUTO*

FRANCE 26 F - RÉUNION 32 FF - BELGIQUE 220 FB - SUISSE 9,80 FS - ESPAGNE 900 PTAS - PORTUGAL CONT. 1150 PTE - ITALIE 10500 L - CANADA 10 $ - GRECE 1 400 DR - USA 8,50 $

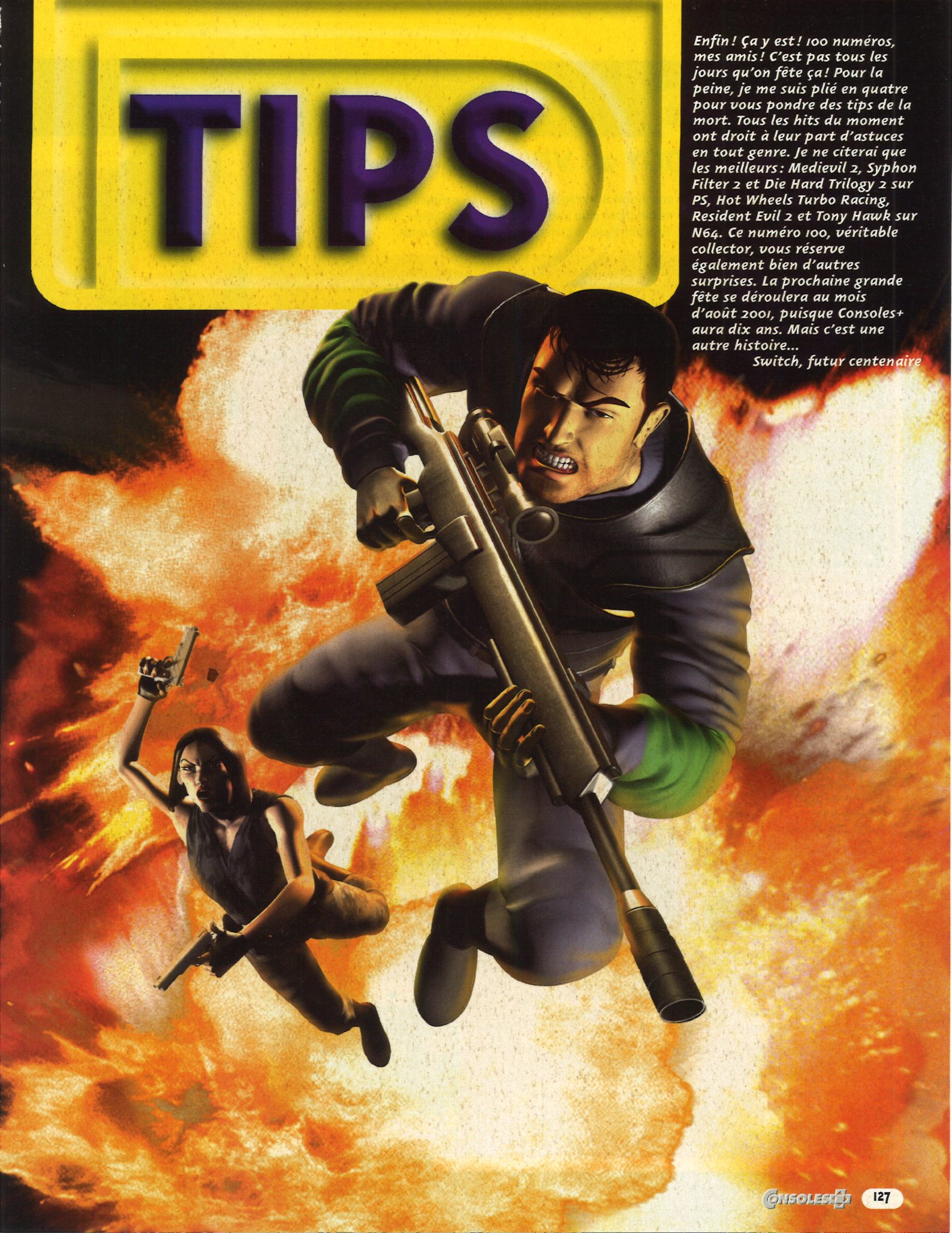
T 2424 - 460 - 26,00 F

EN VENTE ACTUELLEMENT CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

TIPS

Enfin ! Ça y est ! 100 numéros, mes amis ! C'est pas tous les jours qu'on fête ça ! Pour la peine, je me suis plié en quatre pour vous pondre des tips de la mort. Tous les hits du moment ont droit à leur part d'astuces en tout genre. Je ne citerai que les meilleurs : Medievil 2, Syphon Filter 2 et Die Hard Trilogy 2 sur PS, Hot Wheels Turbo Racing, Resident Evil 2 et Tony Hawk sur N64. Ce numéro 100, véritable collector, vous réserve également bien d'autres surprises. La prochaine grande fête se déroulera au mois d'août 2001, puisque Consoles+ aura dix ans. Mais c'est une autre histoire...

Switch, futur centenaire



PLAYSTATION

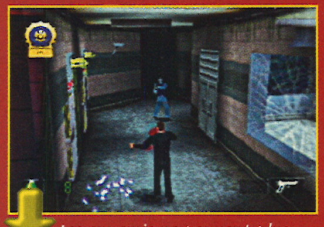
DIE HARD TRILOGY 2 : VIVA LAS VEGAS

Souvenez-vous, dans la première trilogie, il y avait déjà une tonne d'astuces. Que les blessés du pouce soient soulagés, c'est la même chose pour Viva Las Vegas. Voici une foule de codes qui permettront les tricheries les plus pratiques, comme les plus amusantes.

Note : toutes les astuces qui suivent s'effectuent pendant la Pause. Si c'est réussi, les mots "Cheat enabled" apparaissent.

CODES POUR LA PARTIE AVEC UNE VUE À LA TROISIÈME PERSONNE

POUR ETRE INVINCIBLE
Deux fois Triangle, deux fois Rond, L1, L2.



Les ennemis ne peuvent plus rien contre vous.

POUR AVOIR LES MUNITIONS INFINIES ET LES GRENADES
Deux fois L1, deux fois R1, deux fois Rond.

POUR AVOIR UNE VUE À LA PREMIERE PERSONNE
Rond, deux fois Triangle, Carré.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES
Deux fois Carré, deux fois Rond, deux fois L1.

Avec les gros calibres, ça va valser !

POUR AVOIR LA CAMÉRA DAMPEN
Trois fois Triangle, trois fois Carré.

POUR DÉSACTIVER LE COTÉ LASER
Deux fois L1, deux fois Triangle, trois fois L1.

POUR RALENTIR LES ROQUETTES
L1, deux fois R1, L1, Triangle, Carré.

POUR AVOIR LE MODE GROSSE TETE
Deux fois R1, deux fois L1, deux fois Triangle, Carré, Rond.

Les vilains ont la grosse tête.

POUR AVOIR UN MODE SQUELETTE
Rond, Carré, deux fois Triangle, Carré, Rond.

POUR LE MODE "POP TOP"
Deux fois Carré, deux fois Rond, deux fois R1.

POUR AVOIR LE MODE "FUNK"
Deux fois Rond, deux fois Carré, deux fois L1.

POUR AVOIR UN MODE "ELECTRONIC"
Deux fois Carré, deux fois L1, deux fois R1.

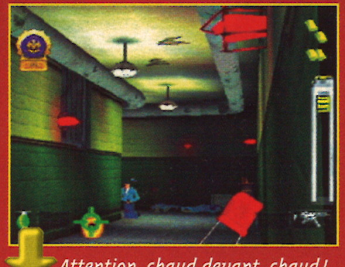
On dirait Michael Jackson !

CODES POUR LA PARTIE SHOOT

POUR ETRE INVINCIBLE
Deux fois Triangle, deux fois Rond, L1, L2.

Plus rien à craindre !

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES
Deux fois Carré, deux fois Rond, deux fois L1.



Attention, chaud devant, chaud !

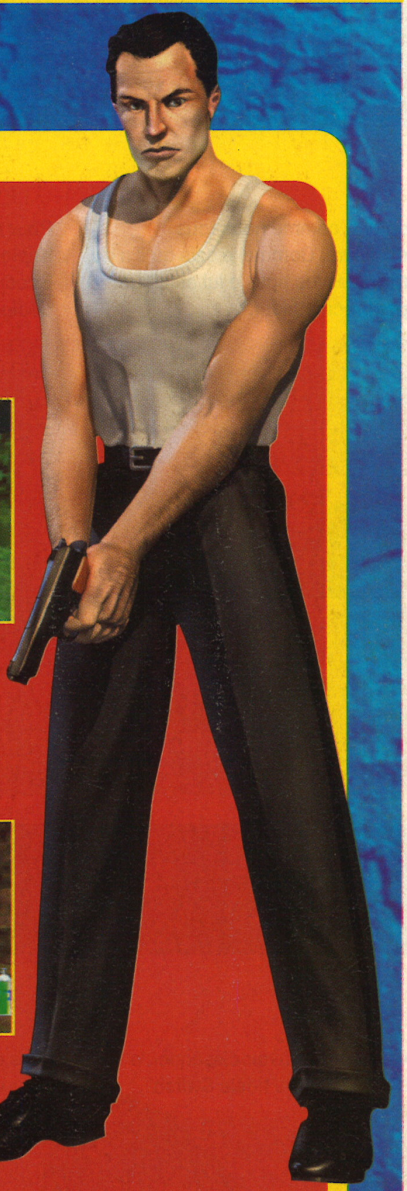
POUR AVOIR DES MUNITIONS INFINIES
Deux fois L1, deux fois R1, deux fois Rond.

POUR AVOIR LE CHARGEMENT AUTOMATIQUE DES ARMES
Deux fois Carré, deux fois Triangle, deux fois Rond.

POUR AVOIR UN MODE RALENTI
Triangle, L1, Triangle, L1, Triangle, L1.

POUR RALENTIR LES ROQUETTES
L1, deux fois R1, L1, Triangle, Carré.

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT



CODES POUR LA PARTIE CONDUITE

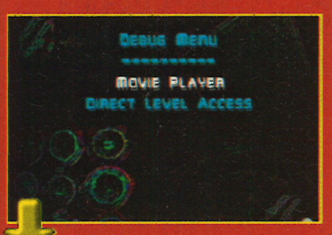
POUR ETRE INVINCIBLE
Deux fois Triangle, deux fois Rond, L1, L2.

Foncez dans tout ce qui bouge, rien à craindre!

POUR AVOIR DES NITROS INFINIS
Deux fois L1, deux fois R1, deux fois Rond.

Voilà qui devrait suffire pour coincer les méchants.

POUR CHOISIR SON NIVEAU
Sur l'écran principal, faites deux fois L1, deux fois Rond, deux fois Carré.



Si c'est réussi, vous accéderez au menu Debug pour choisir le niveau.

POUR AVOIR UNE MÉTÉO PLUVIEUSE
Deux fois Carré, deux fois L1, Triangle, Rond.

Il pleut, il pleut, bergère...

POUR AVOIR LE TEMPS INFINI
L1, R1, deux fois Carré, R1, L1.

ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE AVANT DE MOURIR

"– un peu d'élan et hop je saute..." vlan
"— super, une trousse de soins. Ah, non, une grena..." boom
"– ah ah, il est beaucoup trop loin, il peut pas m'avoir!" oouch
"— allez, un p'tit looping, j'ai la place." vautr
"— boaf fastoche ce niv..." vlan "— ouah un passage secret!" chbing
"— c'est quoi ce truc? Ah ok, un bonus, géni..." crac
"— même pas besoin de freiner dans ce virage." vautr

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES
3615 ASTU
3615 SOLU
LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES
par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926
PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

NINTENDO 64

HOTWEELS : TURBO RACING

Ah ! les voiturettes de notre tendre enfance... C'est trop chanmaille ! Enfin, c'est surtout Kael qui est mordu. Déjà qu'il passait son temps à jouer avec ses petits soldats sur le tapis de sa chambre, maintenant il ne décolle plus de ces trois softs. C'est un grand enfant, comme nous tous d'ailleurs. Comme je sais qu'il a du mal avec les tips, je lui ai fait un petit récapitulatif. Pour toi, Kaelo ! Spéciale dédicace !

Note : toutes les astuces qui suivent s'effectuent sur l'écran principal. Si c'est réussi, un petit son se fait entendre.

POUR AVOIR DES CIRCUITS RENVERSÉS
Z, R, deux fois Z, R, deux fois Z.

POUR AVOIR DES TURBOS INFINIS
Pressez C-Droite, Z, C-Haut, C-Bas, R, C-Gauche, Z, C-Droite.

Avec les Turbos à fond, ça va booster.

POUR AVOIR LA VOITURE TOWJAM
Pressez C-Haut, C-Bas, Z, R, C-Gauche, C-Droite, C-Haut, C-Bas.

Le bolide est à vous désormais.

POUR AVOIR LES COURSES DE NUIT
Deux fois C-Haut, deux fois C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite.

POUR AVOIR LE MODE INVISIBLE
C-Gauche, deux fois Z, C-Haut, C-Gauche, R, C-Bas, C-Haut.

POUR AVOIR LE MODE WIRE-FRAME
C-Haut, Z, C-Bas, C-Gauche, C-Haut, Z, C-Bas, C-Gauche.

NINTENDO 64

TONY HAWK'S PRO SKATER

Tony, le dieu du skate, débarque sur la Nintendo. En attendant la suite sur Playstation et une merveilleuse version Dreamcast, vous allez pouvoir disséquer le soft de A à Z. Votre fidèle Switch vous dévoile des figures secrètes, pour vous les tarés du bitume.

FIGURES SECRÈTES

ANDREW REYNOLDS
BACKFLIP
Haut, Bas, C-Droite.
TRIPLE KICK FLIP
Gauche, Gauche, C-Gauche.

BOB BURNQUIST
BACKFLIP
Haut, Bas, C-Droite.

BUCKY LASEK
KICKFLIP MACTWIST
Droite, Droite, C-Droite.
VARIAL HELPFLIP
Bas, Haut, C-Gauche.

CHAD MUSKA
FRONTFLIP
Bas, Haut, C-Droite.
360 SHOVE IT REWIND
Droite, Droite, C-Gauche.

ELISSA STREAMER
BACKFLIP
Haut, Bas C-Droite.
JUDO MADONNA
Gauche, Bas, Rond. C-Droite.

GEOFF ROWLEY
BACKFLIP
Bas, Haut, C-Droite.
DOUBLE HARD FLIP
Droite, Bas, C-Gauche.

JAMIE THOMAS
FRONTFLIP
Bas, Haut, C-Droite.
540 FLIP
Gauche, Bas, C-Gauche.

KAREEM CAMPBELL
FRONTFLIP
Bas, Haut, C-Droite.
KICKFLIP UNDERFLIP
Gauche, Droite, C-Gauche.

TONY HAWK
360 FLIP TO MUTE
Bas, Droite, C-Gauche.
540 BOARD VARIAL
Gauche, Gauche, C-Gauche.
KICKFLIP MAC TWIST
Droite, Droite, C-Droite.
THE 900°
Il faut être vraiment très haut.
Droite, Bas, C-Droite.

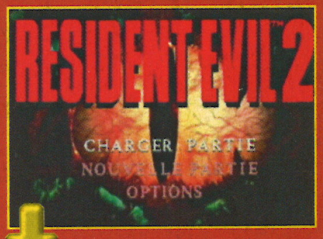
RUNE CLIFBERG
TRIPLE KICKFLIP
Droite, Droite, C-Droite.
CHRIST AIR
Gauche, Droite, C-Droite.
TRIPLE KICKFLIP
Haut, Bas, C-Gauche.

NINTENDO 64

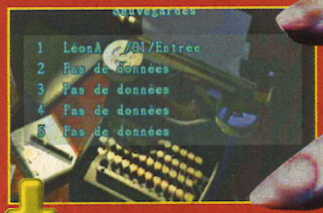
RESIDENT EVIL 2

Frémissez, tremblez, gémissez : le virus d'Umbrella a encore frappé, transformant chats, chiens, poissons rouges, hommes, femmes, Kenny... en zombies glauques, traîne-savates de surcroît. Heureusement, les forces de police de Racoon, du moins ce qu'il en reste, veillent au grain. Un sérieux coup de pouce pourra leur être donné avec ces quelques astuces.

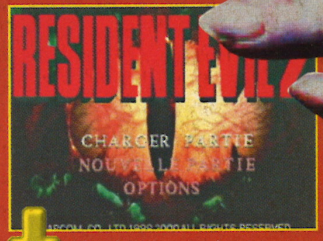
Note : pour réaliser les astuces qui suivent, il faut posséder une sauvegarde du jeu. Allez dans "Charger le jeu", puis faites la manipulation. Si c'est réussi, vous vous retrouverez sur l'écran-titre. Choisissez un nouveau jeu ou chargez une partie, les tips seront alors en action.



Chargez une sauvegarde.



Puis faites le ou les codes.



Si l'opération est réussie, retour à l'écran-titre.

Une fois dans le jeu, le personnage est invincible.

POUR ETRE INVINCIBLE
Quatre fois Bas, quatre fois Gauche, L, deux fois R, L, C-Haut, C-Bas.

Les munitions sont infinies, le compteur descend jusqu'à zéro, mais on peut quand même tirer.

POUR AVOIR DES MUNITIONS INFINIES
Quatre fois Haut, quatre fois Droite, L, R, L, R, C-Droite, C-Gauche.

POWER GAMES
3615 POWER GAMES

PROMO
POUR L'ACHAT D'UN JEU NOUS VOUS PROPOSONS LE GAME HUNTER A :
99F
GAMEHUNTER

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H

PSX
790F
CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK

LA SELECTION DU MOIS

JEUX OCCAZ

EVIL ZONE	79 F
WILD 9	79 F
RIDGE RACER 4	79 F
UEFA CHAMPIONS	79 F
PORSCHE CHALLENGE	79 F
MONACO GP 2	79 F
F1 98	79 F
HEART OF DARKNESS	79 F
O.D.T	79 F
COLONY WARS 2	99 F
TENCHU	99 F
FIFA 99	99 F
WARZONE	99 F
F1 99	99 F
MONDE DES BLEUS	99 F
BREATH OF FIRE 3	149 F
SILENT HILL	189 F
DRIVER	189 F
X FILES	199 F
AMERZONE	199 F
SOUL REAVER	199 F
WARZONE 2100	199 F
JADE COCOON	199 F
TRACK & FIELD 2	249 F
FINAL FANTASY 8	249 F

JEUX NEUFS

COLIN MC RAE 2 VF	TEL .
FIFA EURO 2000 VF	TEL .
JACKIE CHAN VF	TEL .
JEREMY MC GRATH 2000 VF	TEL .
LEGEND OF LEGAIA VF	TEL .
LOUVRE HISTORIQUE VF	TEL .
MIKE TYSON BOXE VF	TEL .
MEDIEVIL 2 VF	199 F
NEED FOR SPEED 5 : PORSCHE VF	339 F
NIGHTMARE CREATURES 2 VF	TEL .
RAYMAN 2 VF	TEL .
RALLY KONAMI VF	TEL .
ROAD RASH JAILBREAK VF	TEL .
RONALDO V FOOTBALL VF	TEL .
RUGBY 2000 VF	TEL .
SABOTEUR VF	TEL .
STAR OCEAN 2 VF	TEL .
STAR WARS JEDI POWER BATTLE	TEL .
STREET FIGHTER EX+ 2 VF	TEL .
SYPHON FILTER 2 VF	299 F
THEME PARK WORLD VF	TEL .
VANDAL HEARTS 2 VF	TEL .
VAGRANT STORY IMPORT USA	399 F
WILD ARMS 2 IMPORT USA	399 F
WORLD TOURING CAR VF	TEL .

SONY PSX hit

USA VAGRANT STORY
USA WILD ARMS 2

DREAMCAST
1690F
LIVREE AVEC KIT INTERNET GRATUIT

LA SELECTION DU MOIS

JEUX NEUF DREAMCAST

DRAGON BLOOD	379 F
DEAD OR ALIVE 2	379 F
EVOLUTION	379 F
ECCO THE DOLPHIN	379 F
GTA 2	379 F
HIDDEN & DANGEROUS	349 F
JOJO'S VENTURE	379 F
MARVEL VS CAPCOM 2	449 F
MSR	379 F
MDK 2	379 F
NIGHTMARE CREATURES 2	379 F
NOMAD SOUL : OMIKRON	379 F
SEGA RALLY 2 PROMO !!!	299 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	379 F

JEUX NEUF DREAMCAST

PLASMA SWORD	379 F
POWER STONE 2	449 F
ROADSTER 99	379 F
RAYMAN 2	379 F
RESIDENT EVIL 2	349 F
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	TEL .
SONI ADVENTURE PROMO !!!	279 F
SOULCALIBUR	379 F
TECH ROMANCER	379 F
TRICK STYLE PROMO !!!	279 F
TOY STORY 2	379 F
VIRTUA STRIKER 2000	379 F
V RALLY 2	379 F
ZOMBIE REVENGE	379 F

SEGA DC hit

DEAD OR ALIVE 2

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

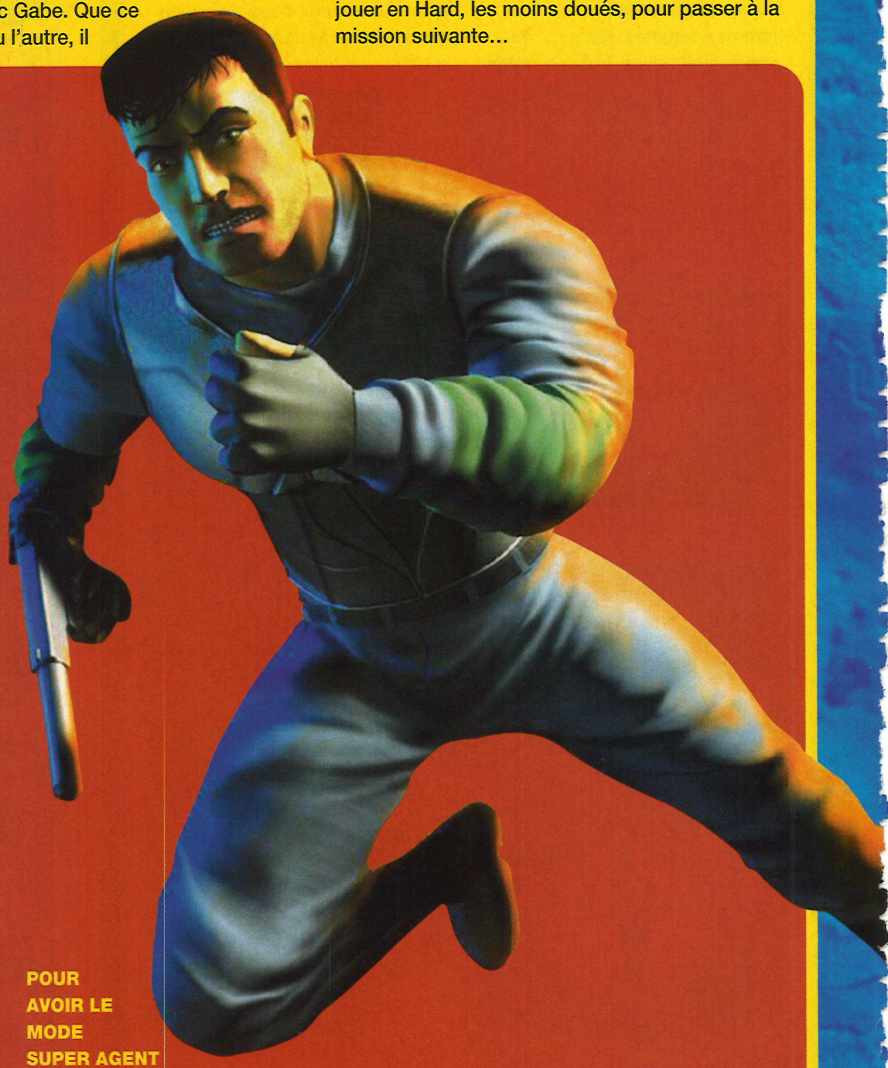
NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|
PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
10F POUR ARTICLE SUPPL.

PLAYSTATION

SYPHON FILTER 2

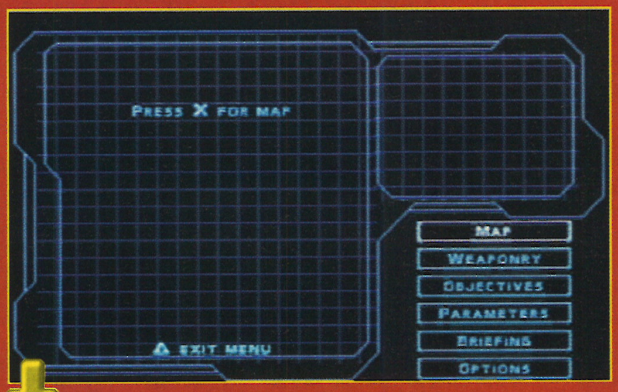
L'agent secret le plus en vogue du moment revient sur PS ! Gabe est maintenant aux côtés de Lian, cette dernière ne se contentera plus de jouer la secrétaire. C'est une vraie GI Jane !

Avec elle, le jeu est très progressif. Furtif au début, il revient ensuite au même niveau d'action qu'avec Gabe. Que ce soit avec l'un ou l'autre, il faut bien reconnaître que la difficulté est élevée. Les surdoués du pad utiliseront le code pour jouer en Hard, les moins doués, pour passer à la mission suivante...



POUR CHANGER DE NIVEAU

Pendant la Pause, placez-vous sur l'option "Map", puis appuyez simultanément en maintenant :
Droite + L2 + R2 + Rond + Carré + Croix.



C'est ici qu'il faut faire la manip.

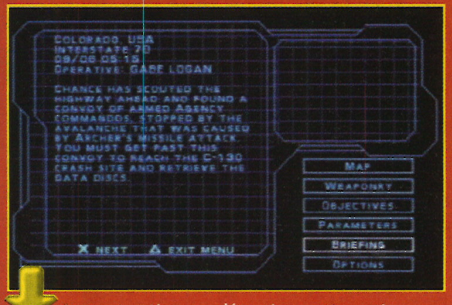
Si c'est réussi, allez dans les Options où un menu de triche est apparu.

POUR AVOIR LE MENU DE CINÉMATIQUE

Pendant la Pause, placez-vous sur l'option de "Briefing", puis appuyez simultanément en maintenant :
Droite + L1 + R2 + Rond + Croix.
Pour accéder à ce menu, il faut avoir terminé le jeu. Si vous voulez deux scènes cinématiques supplémentaires, il faudra finir le jeu en mode Expert.

POUR AVOIR LE MODE SUPER AGENT

Pendant la Pause, placez-vous sur l'option "Weaponary", puis appuyez simultanément en maintenant :
L2 + Select + Rond + Carré + Croix.



On peut activer ou désactiver cette option.

POUR AVOIR LE MODE EXPERT

Placez-vous sur l'écran principal sur l'option "1 joueur".

C'est ici que vous devez faire le code.

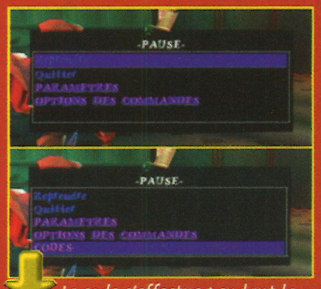
PLAYSTATION

MEDIEVIL 2

Sir Fortesque est de retour ! Medievil est sans conteste l'un des meilleurs jeux de la Playstation. Cette suite ne semble pas dénuée d'idées ingénieuses, et les graphismes sont bien travaillés. L'idéal serait que les programmeurs planchent sur un titre du même genre, mais avec d'autres personnages et dans un autre contexte. Plutôt qu'un troisième volet... En attendant, un cheat-mode va s'avérer très utile pour passer le fameux troisième niveau qui rebutait toute la profession.

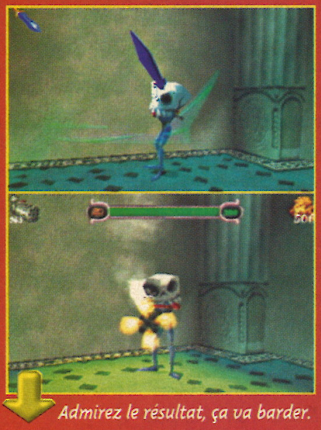
POUR AVOIR UN MENU DE TRICHE

Pendant le jeu, enclenchez la pause, maintenez L2 et pressez Gauche, Haut, Carré, Triangle, Droite, Rond, Haut, Carré.



Le code s'effectue pendant la Pause. Si c'est réussi, le menu Triche apparaît.

Tous les avantages pour vous ! Grosse tête, argent, armes, secrets, tout y est !



Admirez le résultat, ça va barder.

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TYC PLUS)

* 2,23 F la mn

3615 Consol Plus

Rapidité
⊕ mega choix
⊕ prix top
= formule magique
pour le meilleur 3615
de vpc de jeux video

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit*
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

Nous rachetons les jeux cash
Paiement sous 48 H
(à compter de la date de réception)

Revendeurs, Contactez-Nous !

PLAYSTATION

LES NEWS

BEATMANIA DJ	299 F
CRISIS BEAT	299 F
EVERYBODY'S GOLF 2	329 F
GEKIDO	329 F
MC GRATH SUPERCROSS 2000	329 F
NEED FOR SPEED	329 F
GUILTY GEAR	349 F
LEGEND OF LEGAIA	329 F
SABOTEUR	329 F
JACKIE CHAN	349 F
RONALDO	349 F
MEDIEVIL 2	349 F
RUGBY 2000	349 F

GAME BOY COLOR

WARRIO LAND 3	229 F
POKEMON ROUGE	229 F
POKEMON BLEU	229 F

DREAMCAST

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

N-GEN	329 F
ZOMBIE REVENGE	349 F
TOY STORY 2	349 F
4 WHEEL THUNDER	369 F
DEAD OR ALIVE	369 F
V - RALLY 2	379 F
RESIDENT EVIL 2	379 F
MS-R	379 F
NOMAD SOUL	TÉLÉPHONER

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

POKEMON STADIUM + TRANSFER PACK 349 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 05 / 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

Accessoires

Absolute Games

Tel 03.80.46.60.60
www.AbsoluteGames.com

OFFERT! (*)

Premier Magasin à avoir proposé des produits à prix "port compris 48h chez vous" aussi bas!
Premier Magasin à avoir importé le Ps Hacker, premier à avoir proposé la Puce aux particuliers, premier à proposer des Puces Dream en 4 Fils !
Service de vente par correspondance depuis 1997
Satisfait ou remboursé sur tous nos produits !

Action Replay Deluxe
Fonctions & Codes Action Replay™
Notice VF - Ressort
Note: Le Cable RGB audio permet d'avoir l'écran en couleur avec le boitier (Sinon en noir et blanc), une meilleure qualité d'image, sortir le son sur une chaine Hifi et brancher les derniers pistolets type Guncon. Il est n'est pas livré d'origine et il est conseillé par Sony™ lors de l'achat d'une Playstation™

129Fr Port compris

179Fr Avec CD ROM d'Astuces (Pc) OU RGB Audio OÙ les DEUX pour 195Fr Port compris

Toutes sauf SCPH 9002*

59Fr Port compris

CAT
NEW ALIEN
NEW FOOT 3-0
PIRATE
BEST
LENA
F1
W
RAT
BRAIN

Pour 29Fr de plus offre toi le MiniSkate

49Fr

NOUVEAU
99Fr Port compris

Memory Card 1 Mb
Affichage à cristaux Liquides, Look FF8
Reveil / Date/ Heure / Decompte

XPLORER &Logiciels
249Fr Port compris

Trouvez vous meme vos codes de triche, sauvez vos m.card sur disque dur, récupérez des images, utilisez les codes Action Replay. Nécessite un PC. Livré avec Logiciel sous Win9x et Notice.

sauf psx 9002

Memory Card 1Mb

49Fr Port compris

STICKER
Lavable
Collable
Décollable

199Fr Port compris

Pc Comm
Sans logiciel

Adapt. Pad PSX sur PC	Tel
Cable RGB Audio Psx	50 Fr
Cable LINK Psx	50 Fr
Cable Rallonge Vibrant Psx	50 Fr
Cable RGB Audio DC	89 Fr
Puce Imports Pals DC 4Fils	Tel

Tous les frais d'expéditions sont **offerts** par Absolute Games

(*) Un porte clefs offert pour toute commande supérieure à **199Fr**

SCPH 9002 = Le dernier Modèle Playstation™ sans port // arrière (Voir autocollant au dos de la console). Dans la limite des stocks dispos. Photos non contractuelles. Toutes marques déposées

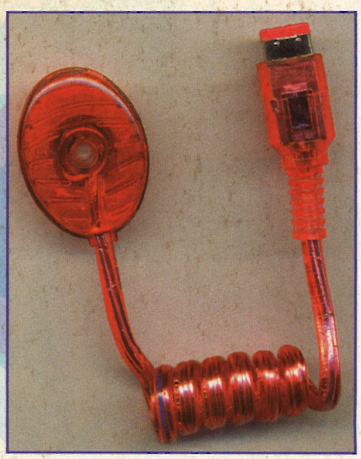
Commandez par Chèque ou Mandat par **courrier** ; ou par Carte Bleue par **tél**
ABSOLUTEGAMES.COM 10 Place Centrale 21800 QUETIGNY
Vous pouvez passer votre commande sur papier libre
03 80 46 60 60
Porte clef (>199Fr)
Nom, Prénom
Adresse
Code Postal, Ville
Articles
PORT 48h CHEZ VOUS OFFERT
Recommandé suivant la valeur de la commande.
chèque à l'ordre d'Absolute

ThrustMaster Racing Wheel DREAMCAST

Le volant Ferrari version Playstation avait déjà convaincu la rédaction. A première vue, ce volant bénéficiant de la licence officielle de Ferrari, ressemble trait pour trait à son frère. La même carcasse, les mêmes boutons, les mêmes pédales, pas de doute, l'accessoire vient de la même usine. Il se branche sur le port manette Dreamcast, et il est équipé du port VM pour accueillir la carte-mémoire, comme sur un pad normal.
On retrouve la sobriété des boutons qui avait fait le succès de son prédécesseur, les croix directionnelles en forme de losange, les petites touches noires discrètes et aucun artifice inutile. Le volant est aussi équipé d'un système de quatre leviers dans la partie arrière. Equipés de microswitchs, ils servent au changement de vitesse, à l'accélération et au freinage en analogique. On peut également brancher des pédales. Celle des freins offre une légère résistance par rapport à la pédale d'accélération, laissant ainsi la possibilité de reposer son pied gauche dessus, sans courir le risque de freiner accidentellement. Enfin, le volant offre deux modes de maniabilité. Il est configuré par défaut sur le mode Volant (diode éteinte). Dans ce cas, il est assez précis et offre une conduite plutôt agréable. Malheureusement, quand vous déclenchez le mode Manette (diode allumée), le volant répond de façon bizarre; et reconfigurer les touches relève du défi! De plus, la notice, vraiment trop sommaire, ne vous dépannera guère sur ces problèmes de touches.
Malgré ce petit défaut, le volant de Guillemot est un excellent choix, comparé à ses concurrents. Surtout pour son prix, qui vient de baisser récemment à 399 francs.
Guillemot.

Worm Light GAMEBOY

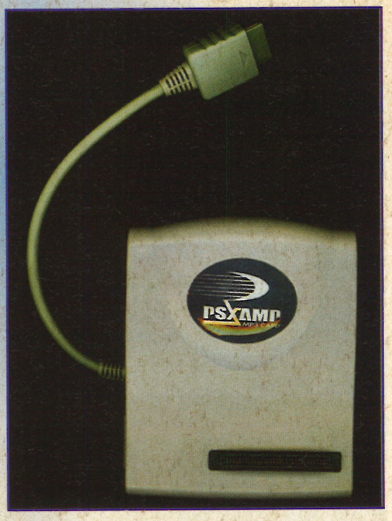
Bigben et VGA viennent de sortir une lampe toute mignonne qui se branche sur le port link des nouvelles portables de Nintendo. Plus besoin de mettre des piles, l'alimentation est fournie par la console. De plus, on peut la tordre dans tous les sens, grâce à sa flexibilité étudiée. La visibilité serait bonne si le faisceau n'était pas aussi directif, et si l'ampoule ne se reflétait pas si méchamment sur l'écran. Vous l'emporterez pour 69 francs.
VGA/Bigben.



Psxamp

PLAYSTATION

Ecouter des musiques en format MP3 sur sa Playstation, c'est un doux rêve qui se concrétise grâce à un objet magique nommé Psxamp! L'objet s'installe telle une Action Replay dans le port parallèle de la console. Branchez ensuite le câble RGB en passant par le Psxamp, et le tour est joué. L'utilisation de ce concentré de technologie est un peu compliquée. Placez le ressort fourni au fond du capot de la console. Bootez sur un CD de jeu original, et remplacez-le par un CD bourré à craquer de fichiers MP3. Par contre, sur une PS trafiquée, pas besoin de passer par cette opération. Vous pourrez ensuite choisir vos morceaux favoris dans la liste de lecture. L'interface est assez simple, et les fonctions de chaque bouton, très claires. Pour l'instant le logiciel de gestion est trop instable. L'affichage clignote parfois, et il faut souvent relancer la console pour faire fonctionner correctement le Psxamp. Quoi qu'il en soit, l'idée est excellente, et ça marche! A réserver aux riches bidouilleurs.
Environ 500 francs.
VGA/Eclectic.



Calculette

PLAYSTATION

A première vue, cet objet ressemble à une manette Playstation aux boutons replacés de façon bizarre. Mais l'absence de câble de liaison et de diodes infra-rouges sème rapidement le doute. En fait, cette "manette" n'est qu'une simple calculatrice, comme on en trouve couramment. Sa seule originalité est sa forme, imitant ingénieusement celle d'un pad Playstation. Tous les boutons ont été reconfigurés. Croix, Carré, Triangle et Rond ont fait place aux additions, soustraction, division et multiplication. Le pavé directionnel est désormais dédié aux chiffres. Les fonctions égale, mémoire et marche sont incrustées dans L1, L2, R1 et R2. Le top pour énerver son prof de maths !
Environ 49 francs.
VGA

KMG-SHOP

15, Cours Sully - 21800 Quetigny
Tél./Fax : 03. 80. 46. 32. 35
E-Mail : kmgshopbo@post.club-internet.fr
Http://www.club-internet.fr/perso/ahenaux

Arrivage Massif D'armures !!!

©Gainax/Dynamic Vision

Crysaor : 3990FF.

Phenix Noir : 5990FF.

Alberich : 5100FF.

Milo : 790FF.

Maquette Sagittaire : 1290FF.

Cracken : 4590FF.

Trading-Cards Saint-Seiya !!!
Trés rare, Pégase Grand Format (env. 25cm de haut) !!! Nous avons également Cygnus et Dragon dans ce format : 3350FF. piéce.

Titis : 1890FF.

Poséidon : 1290FF.

Et plein d'autres en stock !!!
Quantité trés limité, les 1ers à commander seront les 1ers servis !!! Un cadeau avec chaque armure. Et toujours :
- Art-Books, LDs & LDBox
- CDs & CDBox
- Cellulos
- Shitajikis, Ramis-cards...

Bon de Commande (à remplir ou à photocopier) :
Nom :..... Prénom :.....
Adresse :..... Code Postal :.....
Ville :..... Tél. :.....
Articles commandés.....
.....
Prix Total :.....(+75FF. de frais d'envoi)
Réglement par Mandat-lettre, chéque bancaire ou postal à l'ordre de KMG-SHOP. Bon de commande à retourner à :
KMG-SHOP (VPC) - 15, Cours Sully - 21800 Quetigny

AYATO

Achetez vos jeux Néo Géo, Nec, SFC, saturn, playstation... et consoles jap

Grâce au WWW.AYATO.FR

AYATO c'est aussi :
.REPARATION et MODIFICATION en 15min!!!
.Un très grand choix de jeux neufs et occaz.
.Le top de l'import sur toutes les consoles.

NOTRE METIER :
->CASSEUR DE PRIX<-ACHAT VENTE ECHANGE

Des jeux NEUFS à 99Frs !!!

AYATO Marseille
3 rue Estelle
13001 Marseille
tél 0491556773

AYATO Six Fours
41 rue de la République
83140 Six Fours
tél 0494251925

Dragon System VIDEO GAMES

DREAMCAST

CAESAR PALACE 2000	369
CRAZY TAXI	369
DEAD OR ALIVE 2	369
ECCO THE DOLPHIN	369
MDK 2	369
MSR	369
NBA 2K	369
NOMAD SOUL	369
PLASMA SWORD	369
RAYMAN 2	369
RESIDENT EVIL: Code Veronica	369
SLAVE ZERO	369
SOUL REAVER	369
STAR WARS RACER	369
STREET FIGHTER ALPHA 3	369
TOMB RAIDER 4	369
TONY HAWK Pro Skater	369
TOY STORY 2	369
VIRTUA STRIKER 2000	369
V-RALLY 2	369

import

CODE VERONICA	449
DEAD OR ALIVE 2	449
KOF 99 Evolution	499
MARVEL VS CAPCOM 2	499
NFL 2K	449
POWER STONE 2	499
SEGA GT	499
SNK VS CAPCOM	499
SORCIERAN	499
PUCE UNIVERSELLE DC	TEL

PS2

KESSEN	TEL
RIDGE RACER 5	TEL
TEKKEN TT	TEL
TYPE-S	TEL

NEWS

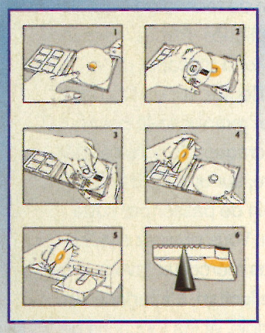
Colissimo 48 h 01 58 59 12 93 Port gratuit*

DRAGON SYSTEM - BP 136 - 75863 PARIS Cedex 18 - (10 h à 19 h) - du lundi au samedi

Protège-CD

Le protège-CD part d'une excellente idée. Le principe est de préserver vos CD des rayures et de la poussière. Il suffit de coller une de ces galettes transparentes sur le côté lecture d'un CD. Un petite partie autocollante au centre assure l'adhérence. Maintenant, le CD est protégé contre les manipulations hasardeuses et dangereuses. Avec ce système, le CD est lisible sans problème dans un lecteur CD-Rom, une chaîne stéréo ou une Playstation. Dans ce dernier cas, notons que les premières séries de Playstation auront beaucoup de mal, en raison de leur lentille imprécise. Seules les séries les plus récentes et en bon état accepteront ces protège-CD. Par contre, le prix est un peu élevé. Pour environ 50 francs, vous n'aurez droit qu'à une boîte de 5 galettes.

Mediasoft.



Dance Performance Disco Dancer PLAYSTATION

Alors que Dance Dance Revolution de Konami tarde à sortir en France, les tapis de danse sont déjà là. Par rapport au tapis officiel, celui-ci propose deux touches supplémentaires. Elles se trouvent en bas à gauche (pour Carré) et en bas à droite (pour Triangle). Les couleurs sont dans les mêmes teintes que l'original. A l'utilisation, ce tapis s'avère fiable, et les différences de revêtement sont minimes. Evitez quand même de sauter dessus avec des chaussures à talon. Attention, le jeu n'est pas fourni avec ce tapis. Alors, si vous possédez déjà un jeu de danse à la maison, pourquoi pas ? Et si vous voulez vraiment vous fendre la gueule, essayez le tapis avec Tomb Raider, Tetris ou Tekken 3. Environ 200 francs.

VGA.

Porte-clés

Dans la série, plus c'est bête, plus on aime, voici une gamme de porte-clés pas comme les autres. Il s'agit de répliques de pads Playstation de base ou de Dual Shock, de Dreamcast miniatures, de skate-boards équipés de tournevis et de boulons, bardés de diodes et particulièrement bruyants. Nous, on adore ça ! Pour énerver les SR en quête de quiétude, c'est idéal. Les skate-boards valent 29 francs. Quant aux répliques de pads et de consoles, les boutiques en font souvent cadeau à leurs meilleurs clients. VGA.

Player's choice NINTENDO 64

1080° Snowboarding
Banjo Kazooïe
Bomberman 64
Diddy Kong Racing
F1 World Grand Prix
GoldenEye
Lylat Wars
Mario Kart 64
Star Wars Shadow of the Empire
Wave Race
Yoshi's Story

Game Platinum PLAYSTATION

1001 pattes
Air Combat
Colin Mc Rae Rally
Command and Conquer
Command and Conquer Alerte Rouge
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Crash Bandicoot 3
Croc
Die Hard Trilogy
Fifa : en route pour la Coupe du Monde 98
Final Fantasy VII
Formula One 97
G-Police
Gran Turismo
Grand Theft Auto
Heart of Darkness
Hercules
International Track and Field
Jurassic Park II Lost World
Medievil
Mickey's Wild Adventure
Micromachines V3
Moto Racer
Moto Racer 2
Oddworld, l'Odyssée d'Abe
Porsche Challenge
Rayman
Resident Evil 2
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Ridge Racer Type 4
Soul Blade
Soviet Strike
Spyro
Street Fighter EX Plus Alpha
Tekken
Tekken 2
Tekken 3
Tenchu : Stealth Assassins
Time Crisis
Toca Touring Car 2
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
V-Rally
Wipeout 2097

Les meilleurs prix. Venez constater par vous-même

www.e-consoles.com

04 90 22 44 62

STEMA SARL. RC 42373942400012

www.speedgames.com

AIR SOFT GUN

DVD

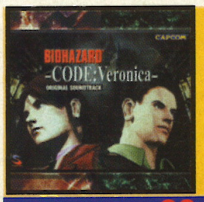
DVD VIDEO

JEUX VIDEO

Dreamcast PlayStation

SPEED GAMES - 61, av. de Paris 95230 Soisy sous Montmorency

Tél. : 01.34.12.48.66



KONCI

WWW.KONCI.COM

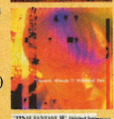
123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

METRO VOLTAIRE LIGNE 9

TEL.. 01 44 93 03 28 ou 01 44 93 51 30

CD AUDIO 99Frs le CD (5 CD achetés 6ème CD Gratuit)

01 SOUL EDGE Khan Super Session
06-DRACULA X akumajo dracula gekka no n
11 TENCHU O.S.T
13 GRAND TURISMO GAME O.S.T
30 PARASITE EVE REMIXES
34 THE KING OF FIGHTERS'98 O.S.T (2cd)
44 SOUL EDGE Super batte sound attack
54 STAR OCEAN II ARRANGE ALBUM
55 STAR OCEAN II O.S.T (2cd)
60 GRANDIA O.S.T 1 (2cd)
62 GRANDIA O.S.T 2 (2cd)
66 VERY best of YS Falcom label10th Anniversary
67-VERY BEST OF YS Facom label 10th anni
78 THE LEGEND OF ZELDA O.S.T
86-CREID yasunori mitsuda & millennial fai
94 RIDGE RACER TYPE 4 DIRECT AUDIO
98 G-DARIUS ZUNTATA Original acade score
99 LEGEND OF ZELDA ocarina of time hyrule sym
100 SHINING FORCE 3 O.S.T
101 AZEL PANZRE DRAGOON RPG
105 SONIC ADVENTURE Vocal+Remix Albam
108 FINAL FANTASY 8 O.S.T (4CD)
128 SILENT HILL O.S.T
131 SHEN MUE ORCHESTRA VERSION
145 GRADIUS IV GAME O.S.T
148 WILD AMBITION Arrangr soundtrack
160 STREET FIGHTER /3rd STRIKE (2cd)
180 NEOGEO GUYS SONG COLLECTION
185 DINO CRISIS O.S.T
186 ACE COMBAT 3 electrosphere Direct Audio
187 TEKKEN TAG TOURNAMENT
190 KING OF FIGHTERS'99 Arrange SoundTrax
197 WILD ARMS O.S.T
200 SOULCALIBUR O.S.T
201 FINAL FANTASY I&2 ALL SOUNDS
202 FINAL FANTASY 3
203 FINAL FANTASY SYMPHONIC SUITE
204-FINAL FANTASY VI O.S.T (3CD)
207-FINAL FATASY VI GRAND FINAL
208-FINAL FANTASY PRAY
209 FINAL FANTASY IV PIANO COLLECTION
210 FINAL FANTASY 1987-1994
211 FINAL FANTASY MIX
212 FINAL FANTASY 3 Original Sound Version
213 FINAL FANTASY 4 Original sound Version
214 FINAL FANTASY 5 O.S.T (2CD)
216 FINAL FANTASY CELTIC MOON
217 FINAL FANTASY 5 DEAR FRIENDS
218 FINAL FANTASY LOVE WILL GROW
219-FINAL FANTASY 7 COMPLETE (4cd)
223 FINAL FANTASY 7 REUNION TRACK
229-FINAL FANTASY 8 fithos fusec wecos vinosec
230-ARC the LAD soundtrack complete(2cd)
233-DANCE DANCE Revolution 3rd MIX(2CD)
236-LANGRISSER Millennium O.S.T (2CD)
243-CHRONO TRIGGER O.S.T
244-PARASITE EVE 2 O.S.T (2CD)
246-CHRONO CROSS O.S.T (3CD)
257-SHEN MUE JUKE BOX
258-BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE O.S.T(2CD)
261-DRAGON QUEST IN CONCERT
262-DRAGON QUEST 5 ON PIANO 1
263-DRAGON QUEST 5 ON PIANO 2
264-SAMOURAI SPIRIT PSX (2CD)
266-FINAL FANTASY 8 PIANO COLLECT
267-THE LEGEND OF DRAGON O.S.T
268-THE LEGEND OF ZELDA Arrange Album
270-ARC THE LAD 3 O.S.T
279-STREET CAPCOM NEO GEO POCKET
280-VIRTUA FIGHTER 3 O.S.T
282-VALKYRIE PROFILE (2CD)
286-BIOHAZARD Code:Veronica O.S.T (2CD)
288-VALKYRIE PROFILE ARRANGE ALBUM
289-KESSEN OST GAME
294-RIDGE RACER V OST GAME
295-SHENMUE CHAP 1 OST(2CD)
300-GRAND TURISMO 2 OST GAME
SAMOURAI SPIRITS 4 ARRANGE
FINAL FANTASY TACTICS BGM (2CD)
SAGA FRONTIERS BGM (5CD)
EXNOGEARS BGM (2CD)
GHOST IN THE SHELL GAME MUSIC
SAMURAI SPIRITS 64 ARRANG BGM
PARASITE EVE (2CD)
SOUKAIGI BGM
KING OF FIGHTERS'98 BGM
KING OF FIGHTERS THE BEST
DREAMCAST SONIC ADVENTURE(2CD)
SAGA FRONTIER 2 PIANO Pieces
FRONT MISSION 2 O.S.T
CHRONO TRIGGER BGM(3CD)
SECRET OF MANA 30.S.T GAME(3CD)



01-BATAILLE DU SANCTUAIRE BGM V 1
02-BATAILLE DU SANCTUAIRE BGM V 2
03-BATAILLE DU SANCTUAIRE BGM V 3
04-ASGARD OAV BGM
05-ABEL OAV BGM
06-ASGARD SERIE TV BGM
11-ST SEIYA MEMORIAL BOX(5CD) 299F
ST SEIYA THE GOLD COLLE(5CD)349F
01-MIYAZAKI COMPILATION
02-LAPUTA O.S.T
03-KIKI'S O.S.T
05-TOTORO B.G.M BO DU FILM
12-LODOSS WAR VOL.1
19-TOTORO SONGS
63-NAUSICAA O.S.T
70-AKIRA BO DU FILM
88-LODOSS WAR VOL.3
211-PATLABOR Complete vocal collect
215-MACROSS COMPILS
264-CITY HUNTER.1 O.S.T
265-CITY HUNTER.2 O.S.T
266-CITY HUNTER.3 O.S.T
267-CITY HUNTER Dramatic Master 2 (2CD)
275/77-MACROSS THE COMPLETE (3cd)
350-DNA 2 O.S.T
351-MACROSS PLUS SHARON APPLE
56-SAINT SEIYA 1996 SONGS COLLECT
64-EVANGELION OST VOL.1
65-EVANGELION OST VOL.2
71-EVANGELION OST VOL.3
01-MACROSS 7 LIVE FIRE SONGS
02-MACROSS 7 ACCOUSTIC FIRE SONGS
04-DRAGON BALL FILM O.S.T
09-DRAGON BALL Z THE BEST (2cd)
11-ESCAFLOWNE VOL.1
12-EVANGELION TV SERIE ADDITION
13-ORANGE ROAD IMAGE ALBUM
19-ESCAFLOWNE VOL.2
20-ESCAFLOWNE VOL.3
23-CITY HUNTER Goodbye My Sweet Heath
28-EVANGELION FILM 1 DEATH
34-RUROUNIKENSHIN COLLEC VOL.3
35-RUROUNIKENSHIN DIRECTOR COLL
36-MONONOKE HIME BO DU FILM
39-VIDEO GIRL AI VOL.1
40-VIDEO GIRL AI VOL.2
43-EVANGELION FILM 2 the end of EVA
48-EVANGELION - REFRAIN
52-EVANGELION CONCERT (2cd)
58-RUROUNIKENSHIN COLLECTION VOL.4
64-RUROUNIKENSHIN BEST THEME COLLEC
73-ESCAFLOWNE VOL.4 LOVERS ONLY
80-HOKUTO NO KEN SONGS
83-RUROUNIKENSHIN Theatrical Collec Sym
85-STUDIO GHIBLI SONG Compils
93-LODOSS WAR SERIE TV VOL.1 OST
95-MONONOKE HIME SYMPHONIC
97-RUROUNIKENSHIN SONGS VOL.2
107-LODOSS SERIE TV OST VOL.2
119-LODOSS WAR SERIE TV VOL.3 OST
120-BUBBLE GUM CRISIS SERIE TV OST
131- EVANGELION S2 WORKS (6cd)
145-PATLABOR 2 2002
148-CARDCAPTOR SAKURA V.1 O.S.T
149-CARDCAPTOR SAKURA V.2 O.S.T
150-CARDCAPTOR SAKURA SONGBOOK
152-FUSHIGI YUUGI Special bestvocal collec
155-BUBBLE GUM CRISIS AS SEKIRIA
161-DRAGON BALL & Z BGM+SONGS 5cd
166-DRAGON BALL Z MUSIC COLLECT
90-BLUE SEED SONG COLLECTION
100-BLUE SEED Music Collection Vol.1
132-COWBOY BEBOP O.S.T 1
133-COWBOY BEBOP O.S.T 2
188-LAIN BOOTLEG O.S.T VOL.2
191-COWBOY BEBOP BLUE
196-LAIN O.S.T VOL.1
243-COWBOY BEBOP REMIXES
296-COWBOY BEBOP VITAMINLESS
386-LAIN CYBERIA MIX
39-CITY HUNTER BEST COLLECTION
41-PATLABOR BEST COLLECTION
42-CITY HUNTER SECRET SERVICES
44-GHOST IN THE SHELL OST BO du film
46-SAINT SEIYA BEST COLLECTION
48-LODOSS BEST COLLECTION
325-PERFECT BLUE O.S.T BO DU FILM
346-TURNA GUNDAM THE CONCERT
252-TURN A GUNGAM O.S.T Vol.2
259-2000'JAPAN ANIME SINGLE VOL.1
AnG 44- LAPUTA SYMPHONY
CITY HUNTER DRAMATIC MASTER 1

BON DE COMMANDE A RETOURNER A KONCI ou RECOPIER SUR PAPIER LIBRE

NOM.....Prénom.....

Adress.....

CP.....VILLE.....

TEL.....CB n°.....Exp le.....

Designation	Réf	Qté	Prix	MONTANT

Frais de port d'emballage offert a partir de 500frs d'achats — 30F

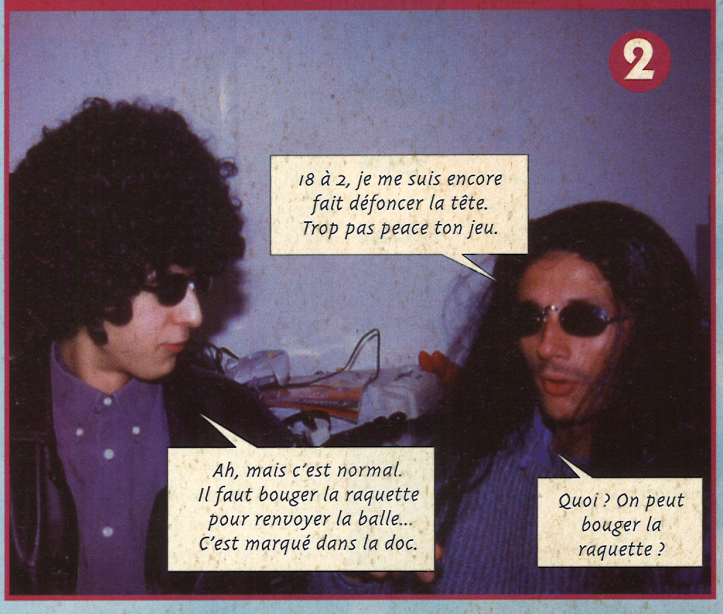
TOTAL A PAYER

expedition en recommander colisuivie dans 48h des reception de votre commande

Des années passent et nous ne voyons pas le temps défiler. Cependant, en fouillant au fond d'un tiroir, entre les nouilles sautées aux crevettes de Kael et les catalogues de lingerie fine de Julien, nous avons mis la main sur de vieilles photos. Elles ne sont pas toutes jeunes et datent du premier numéro de Consoles+. Il y a 100 numéros déjà. Attention, certaines images peuvent choquer la sensibilité des plus jeunes lecteurs et des coiffeurs.

Rédaction de Consoles +, salle des tests, juillet 1978, 10h46

11h21

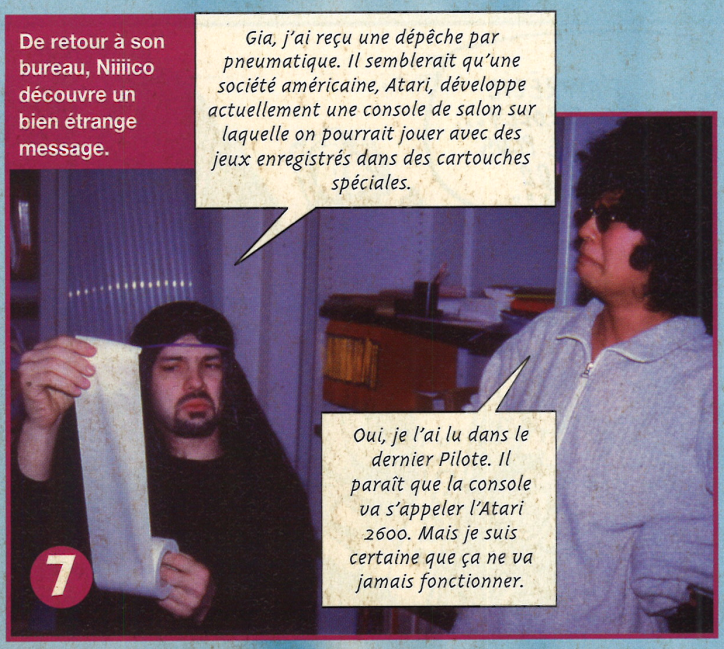


11h48. AHL arrive en courant. On vient de lui livrer par Solex un tout nouveau jeu : Space Invaders.

Pendant ce temps, à la rédaction.

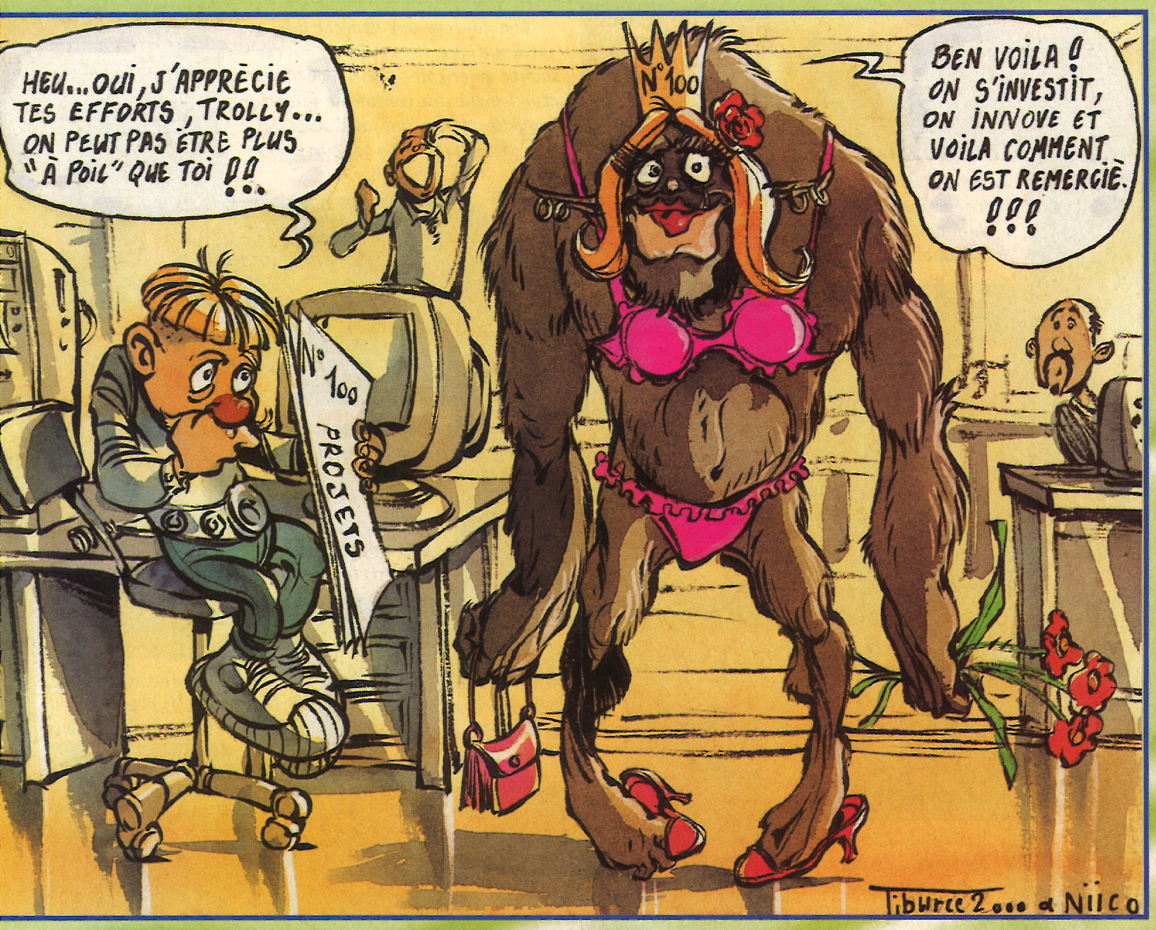
En début d'après-midi, Switch arrive en patins à roulettes en bois, fou furieux.

De retour à son bureau, Niiiico découvre un bien étrange message.



Salle des tests, au même moment.

Pendant ce temps, Gia tente toujours de faire comprendre le fonctionnement d'une machine à écrire à Niiico.



VAINQUEUR DU MOIS

Le vainqueur du mois de mai est une "vainqueuse". Catherine Dot habite Clamart, dans les Hauts-de-Seine. Agée de 18 ans, elle aime les BD (il n'y a qu'à voir son dessin pour s'en convaincre), les jeux vidéo et Consoles+. Elle aime aussi les moutons et les beaux gosses ! Alors, si vous êtes beau gosse et que vous avez le poil laineux, invitez-la à un méchoui, vous avez toutes vos chances. Catherine gagne avec son dessin un abonnement gratos à Consoles+. Merci qui ?

Vous l'aurez certainement remarqué si vous lisez attentivement Consoles+, vous tenez entre vos mains le numéro 100 ! Et un numéro 100, ça se fête comment à Consoles+ ? Tout simplement en se tapant un gros gâteau, un fraisier de préférence. Toxic voulait à tout prix mettre des filles nues à toutes les pages, mais on n'avait pas ça sous la main. Alors, dans un élan de générosité absolue, Trolly a bien voulu prêter son corps à la science. Quelques dessous affriolants récupérés dans le sac d'une maquettiste itinérante (parce qu'elle le vaut bien), et l'illusion était parfaite. Toxic n'en n'a pas dormi de la nuit... Moi non plus d'ailleurs ! Faut dire qu'un Trolly en dessous, c'est pas top ! Allez, je vous promets que pour le numéro 200, c'est moi qui me mets à poil dans Consoles+.

Bomboy'n dales, pour vous servir

NI MULLER, NI PERSONNE

Q *Nicolas Muller (nimuller@aol.com) est abonné à Consoles+. C'est certainement pour cela qu'il me pose plein de questions. "1/ Quel est, selon toi, le meilleur truc à faire : acheter une Dreamcast, attendre la Playstation 2, la Dolphin ou la X-Box (qui d'après le dernier numéro de Consoles+ a l'air très impressionnante) ? 2/ J'ai une Nintendo 64, et j'aimerais savoir s'il y a des bons jeux qui vont bientôt sortir sur cette console ? 3/ J'ai créé un site Internet et j'aimerais bien que vous publiiez son adresse. 4/ J'ai vu sur le Net que dans un des prochains Final Fantasy, on pourrait apercevoir Zinedine Zidane. Info ou intox ? 5/ Je cherche des personnes avec qui discuter sur le Web. Voici mon numéro d'ICQ : 66111483."*

R Salut Nico. 1/ Ta question est un peu la même que celle de Cyril (voir lettre suivante). Je te conseillerai toujours une console officielle. Or, pour l'instant, seule la Dreamcast est disponible. Maintenant, si tu as le courage d'attendre 2001, tu auras le choix entre quatre consoles : la Playstation 2, la Dolphin, la X-Box et très certainement une nouvelle version de la Dreamcast. A ce moment-là, et uniquement à cet instant, tu sauras quelle console choisir. A l'heure actuelle, je ne sais pas, moi non plus, laquelle sera la plus intéressante. Je fais comme tout le monde, j'attends de voir pour comparer. 2/ Le prochain gros jeu à venir est incontestablement Perfect Dark. Développé par l'équipe qui a réalisé GoldenEye, ce jeu va certainement rencontrer un certain succès. Par la suite, le nouveau Zelda devrait lui aussi cartonner. Deux jeux, c'est bien peu, je sais... 3/ D'accord. http://www.multimania.com/nimuller
4/ Zidane dans le prochain Final Fantasy... pourquoi pas ? Maïté dans le prochain Dance Dance Revolution ? Non, franchement, tu as été sur quel site ? A mon avis, il s'agissait d'un poisson

d'avril... 5/ Eh bien, voilà, ton numéro d'ICQ est publié. J'espère que nombre de lecteurs te contacteront. Bonne tchatche.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
43, RUE DU COLONEL AVIA
75015 PARIS
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

DE SALES RUMEURS

Q *Voici ce que me demande Cyril Rakoto (crakotozafimahery@nordnet.fr).*
"Salut à toute l'équipe! Comme tu dois t'en douter, j'aurais quelques questions à te poser. 1/ Sur Internet, une rumeur court comme quoi certains jeux de la Playstation 2 comporteraient des bogues et, parfois même, des graphismes brumeux comme sur Nintendo 64. Penses-tu que cela soit vrai ou s'agit-il simplement de rumeurs? 2/ Une autre rumeur dit (ça fait un peu commère) que Square pourrait, je dis bien pourrait, finalement ne pas rester fidèle à Sony et développer un Final Fantasy sur Dreamcast. Qu'en penses-tu? 3/ Enfin, j'hésite à m'acheter une Dreamcast. J'ai peur qu'elle ne finisse comme la Nintendo 64, écrasée par le monstre de Sony. Que me conseilles-tu?".

R Salut Cyril. 1/ Si tu as lu le dernier numéro de Consoles+, tu auras certainement remarqué que nous avons évoqué les problèmes de la Playstation 2 lors de son lancement au Japon, en mars dernier. Les problèmes de la carte-mémoire ont donné lieu à un encadré spécial dans le banc d'essai de la console. Il y a aussi le problème de brume dans le mode 2 joueurs de Ridge Racer V. Donc, pour répondre à ta question, c'est bien de l'info. 2/ Square a besoin d'argent. Je pense, mais je ne détiens pas la vérité, qu'il a tout intérêt à développer des jeux sur la Dreamcast, mais aussi sur les prochaines consoles à venir (Dolphin, X-Box...). 3/ Je comprends ton hésitation. Mais c'est très difficile pour moi de te conseiller d'acheter telle ou telle console. A toi de voir quels sont les jeux qui te plaisent le plus, et sur quelle console ils tournent: Dreamcast ou bien PS 2... En pesant le pour et le contre, tu trouveras toi-même la réponse.

À PRIX COÛTANT

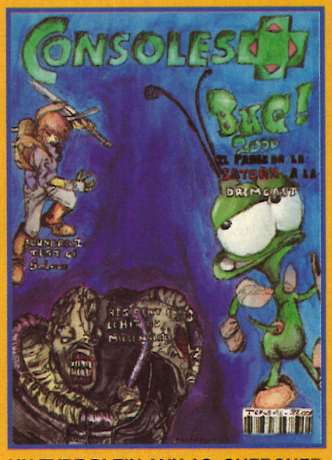
Q *Morgan Coutant (morgan.coutant@free.fr) habite Nantes, lit Consoles+ depuis quasiment le début, et c'est aussi la première fois qu'il m'écrit. Je vais donc lui répondre pour la première fois. Voici ses questions: "1/ Pourquoi Sega ne sort-il pas plus de jeux, alors qu'au Japon, il y en a bien plus? 2/ A quand la sortie d'Eternal Arcadia et de Grandia 2 en France? 3/ J'ai vu sur un site Internet qu'un émulateur Playstation sur Dreamcast serait en cours de développement par la société qui a créé Bleem! Sur ce site, lors d'une interview, un membre de l'équipe de Bleem! ne dément pas l'information. As-tu entendu parler de cet émulateur? 4/ Avez vous l'intention de créer un site Internet? Peux-tu publier l'adresse du mien?"*

R Salut Morgan. 1/ Sega France fait ce qu'il peut pour sortir les jeux les plus intéressants de la Dreamcast en temps et en heure. Par exemple, Virtua Striker 2 et Crazy Taxi sont parus en France quelques semaines à peine après leur sortie japonaise. Un exploit de la part de Sega France! De plus, Sega, n'a pas l'intention de sortir des jeux japonais complètement nazes sous prétexte qu'il faille absolument le faire. Sega France fait attention à ce qui est distribué dans l'Hexagone, et c'est tant mieux pour nous. 2/ Ces jeux ne sont pas encore sur les plannings des éditeurs français. Je ne peux absolument pas te dire quand on les verra en France. 3/ Je n'ai jamais entendu parler de cet émulateur. Cela me semble une bonne idée en effet... Mais cela va faire grincer les dents de Sony une nouvelle fois. 4/ OK, pas de problème: http://www.morgan.coutant.free.fr
Concernant le site Internet de Consoles+, un projet est en cours. En tout cas, on y réfléchit...

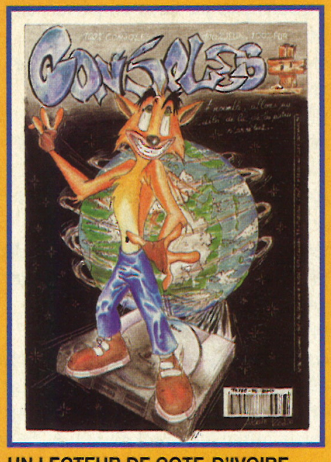
PIERRE VENTENAT, 87 SAINT-LÉONARD.
PIERRE QUI ROULE AMASSE WARIO (PROVERBE DE NINTENDO).

ANTHONY SCHNEKENBURGER, 52 SAINT-DIZIER.
LE ROI DU SCHNEKEN BURGER!

PAUL LAMY, 92 MONTROUGE.
PAUL, LAMY DES ANIMAUX!



JONATHAN THUNE, 59 WATTRELOS.
UN TYPE PLEIN AUX AS. CHERCHEZ LE BOGUE!



ALAIN KOUANE KODIA, ABIDJAN.
UN LECTEUR DE COTE-D'IVOIRE. UN BEAU PAYS, UN BEAU DESSIN!

ALEXANDRE HUET, 30 VILLENEUVE-LES-AVIGNON.
PAS DE CADOX, MAIS DU SANG À GOGOX!

LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace revient ce mois-ci à l'affreux Benoît Gérald. Ce petit gars qui habite Limoges m'a fait parvenir un dessin plutôt marrant et très sexy... comme je les aime ! Benoît revendique ses idées sur Lara Croft, je le comprends, et de très belle manière. Pour la peine, il recevra le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par toute l'équipe. Chanmé !

HORREUR, MALHEUR !

Q *Kain 42 Kain42@caramail.com m'adresse un courrier électronique horrifié concernant les tests des jeux Playstation 2 du dernier numéro de Consoles+. Voici ce qu'il me dit : "C'est avec horreur que j'ai découvert les notes et les avis pour les premiers jeux Playstation 2. Et je suis plutôt étonné. En effet, je ne croyais pas que Sony laisserait sortir des jeux comme le nouveau Street Fighter de Capcom. Je trouve que c'est une grave erreur de faire cela. Aussi j'aimerais savoir pourquoi de tels jeux sont sortis ainsi. 1/ Est-ce parce que la console n'est pas aussi puissante qu'on a bien pu le dire ? 2/ Est-ce parce que les développeurs se sont dit "tiens, une nouvelle console sort et on va faire un jeu pourri, et, comme c'est le premier, il va bien se vendre..." ? 3/ Est-ce parce que les programmeurs ne maîtrisent pas encore sa puissance ?".*

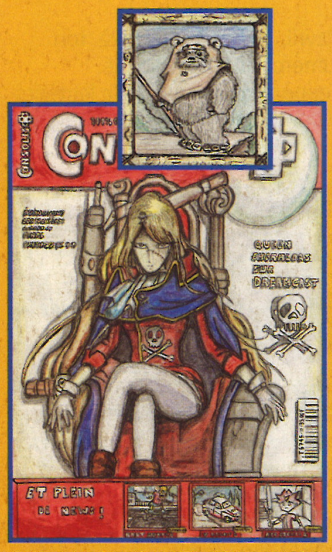
R Salut Kain 42. 1/ Non, la puissance de la console n'est certainement pas à mettre en cause. D'après ses caractéristiques techniques, la Playstation 2 en a sous le capot. Mais il faudra certainement attendre quelques mois avant de voir des titres de très bonne qualité graphique sur cette console. 2/ Peut-être... Tu sais, quand une nouvelle console arrive avec très peu de jeux, les joueurs se précipitent sur tout ce qu'ils trouvent. Cependant, preuve que les Japonais ne sont pas si gogo qu'on veut bien le croire, Street Fighter ne s'est pas bien vendu... A peine 70 000 exemplaires, un faible pourcentage comparé au million de Playstation 2 vendues ? 3/ Oui, c'est aussi un argument. Il faudra du temps pour maîtriser parfaitement la programmation de la Playstation 2. C'est pourquoi je préfère attendre quelques mois avant d'émettre un jugement définitif sur les capacités de cette console.

MATHURIN GUEULE !

Q *Mathurin, lecteur depuis le premier numéro, a sauté sur son clavier pour pousser un coup de gueule. Voici ce qu'il m'écrit : "Dans le dernier numéro de Consoles+, j'ai lu l'article concernant la Playstation 2 et voici mes réactions. 1/ Quand je vois l'édito du rédacteur en chef, ça m'énerve ! Voir un ancien et toujours joueur écrire "... nous avons été très déçus par les premiers jeux..." et "... nous n'avons pas pu nous empêcher de faire une comparaison avec la claque que nous nous étions prise en découvrant la Playstation et Ridge Racer à l'époque !". La réponse est dans ce qu'il vient de dire : la Playstation 2 vient de sortir, il y a à peine deux mois et les programmeurs n'ont pas pu exploiter la console, forcément. De plus, Sony a pressé les concepteurs de jeux pour qu'ils sortent leurs produits en même temps que la console. Sony voulait en effet sortir la Playstation 2 à une date précise et logique : le 4 mars 2000. Si Sony avait laissé les programmeurs faire leur boulot, la console serait sortie avec encore moins de jeux ou alors,*

ALEXANDRE CHABIRAND, 45 LA CHAPELLE-SAINT-MESMIN.

LA NUIT, TOUS LES CHABIRAND SONT GRIS.



SYLVAIN SAUZET, 30 BAGNOLS-SUR-CEZE.

ENTRE LE DESSIN ET LES BAGNOLS, SON CŒUR BALANCE.

JULIEN MERCIER, 22 SAINT-BRIEUC.

MERCI MERCIER.

STÉPHANE DELOBEL, 64 BIARRITZ.

C'EST PAS LE BORDEL, C'EST DELOBEL.

N'OUBLIEZ PAS

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo : elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ne ressemblent à rien. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur. Autre chose : on ne peut pas reproduire les dessins trop grands ! Alors, allez-y mollo.
- que vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail. Attention, l'adresse a changé : nicolas.gavet@emapfrance.com
Seul un enregistrement aux formats JPeg, Tiff ou Pict est autorisé. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels.
- que Niiico, entre deux petits roupillons, me communique les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : nicolas.gavet@emapfrance.com
- que si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, il n'y a pas de problème ! Adressez toutes vos coordonnées par e-mail à Niiico.

CONSOLES SOLUCES N°2

5 SOLUCES COMPLÈTES :

TOMB RAIDER 4 La révélation finale, FINAL FANTASY VIII
DINO CRISIS, SPYRO 2, STAR WARS La Menace Fantôme

+ BONUS FOOT

PLATINIUM SOLUCES 1

- TOMB RAIDER • TOMB RAIDER 2 • RÉSIDENT EVIL 2
- FINAL FANTASY VIII • L'ODYSSÉE D'ABE

+ LES TIPS DES HITS

- COMMAND & CONQUER : ALERTE ROUGE • COOLBOARDERS 2
- TENCHU STEALTH ASSASSIN • COLIN MCRAE RALLY • MEDIEVIL
- MICROMACHINES V3

CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER • MISSION : IMPOSSIBLE • SYPHON FILTER
- SILENT HILL • JADE COCOON • DRIVER • X-FILES

HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER III
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

ATTENTION ! LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

NUMÉRO 90

- RESIDENT EVIL :
+ 32 PAGES DE SOLUCES

NUMÉRO 87

- METAL GEAR SOLID :
15 PAGES DE SOLUCE COMPLÈTE

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Platinium N°1 / 450023	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ 90 / 451090	50 F	x	
C+ 87 / 451087	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	

Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| (* port inclus)

Nom ..... **Prénom** .....
Date de Naissance .....
Adresse .....
.....
Code Postal |_|_|_|_|_| **Ville** .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

il aurait fallu retarder la sortie de la console elle-même. Et là, la date logique n'aurait plus été valable. 2/ La couverture avec le message "X-Box c'est de la balle" c'est n'importe quoi! Vous êtes pro-Windows ou quoi? Tout ce qui est américain ne fonctionne pas. Rappelez-vous la Jaguar... 3/ Quand vous dites en page 73 qu'il n'y a pas de grande différence entre une Playstation et une Playstation 2, c'est faux! Et le tiroir, le placement des boutons, la forme de la console... 4/ Page 74 maintenant: "... la console est équipée d'un lecteur compatible DVD vidéo, DVD-Rom, CD audio, CDR et CDRW...". Ces deux derniers termes sont utilisés seulement pour les jeux piratés. Consoles+ ferait-il dans le pirate maintenant? 5/ Page 76, vous dites que vous ne comprenez pas pourquoi vos collègues de "Famicom Tsushin" ont bien noté les jeux Street Fighter et Fantavision. Dois-je vous rappeler que les Japonais n'ont pas les mêmes goûts que les Américains et les Européens. 6/ Vous dites que vous n'avez pas été bluffés par les premiers jeux comme Ridge Racer. Messieurs les testeurs, rappelez-vous du temps des Megadrive, avant même que la Playstation soit une idée dans le cerveau de son concepteur: les jeux étaient en 2D avec aucun gros effet spécial. Quand la Playstation est arrivée, on en a pris plein les yeux. Là, on peut dire que c'était une révolution".

Salut mon gars! J'aime bien les lecteurs qui réagissent aux articles publiés dans Consoles+, ça prouve qu'ils ont leurs propres idées. Alors, commençons par le commencement. 1/ Je défends et je partage complètement l'avis d'AHL quant à la Playstation 2 et ses jeux. Franchement, je n'ai pas été renversé par les premiers titres. Quand tu me dis que c'est une question de temps, je suis d'accord avec toi également: il faut apprendre à programmer à fond cette nouvelle console. Mais je voulais aussi te rappeler quelque chose: quand la Playstation est sortie, il y a maintenant presque six ans, les programmeurs ont dû aussi faire face à l'inconnu et développer des titres sans connaître parfaitement la machine. Pourtant, les deux premiers jeux, Ridge Racer et Toshinden, étaient impressionnants! On ne peut pas dire que Ridge Racer V et Street Fighter EX3 sont renversants! Les kits de développement de la Playstation 2 sont disponibles chez les éditeurs français depuis un an environ. Inutile de te dire que les programmeurs japonais disposent de ce kit depuis plus longtemps... Je ne comprends donc pas pourquoi la qualité des premiers jeux est si moyenne... Sortir à tout prix une console pour une commodité de date, c'est n'importe quoi. Et le résultat est là: les premiers jeux ne sont pas aussi bien que ce que l'on pouvait imaginer. 2/ Nous ne sommes pas pro-Windows, rassure-toi! Mais quand on voit les caractéristiques techniques de la X-Box, nous sommes en droit de nous attendre à une console super puissante. La simple carte graphique, par exemple, est un modèle encore inconnu de la désormais célèbre G-Force 256... Alors que nous en sommes actuellement aux premiers modèles, on parle pour la X-Box de cartes graphiques de troisième génération! Waouh! Microsoft voit beaucoup plus loin que le présent. Comment peux-tu dire que tout ce qui est américain ne fonctionne pas! As-tu déjà oublié la console Atari 2600? Cette première console de jeu vidéo s'est vendue comme des petits pains au début des années 80... Depuis, les Américains se sont faits discrets, il faut bien le reconnaître. Mais connaissant la puissance de Microsoft, je suis certain que cette console va faire un carton. Il n'y a qu'à voir les PC actuels pour se rendre compte de ce que sera la X-Box... Elle va déménager! 3/ Bien sûr qu'il y a une grande différence entre une Playstation et une Playstation 2! Nous ne sommes pas débiles quand même! Il faut savoir interpréter une légende, vieux: on parle de la différence de taille! 4/ CDR et CDRW ne signifient pas jeux piratés! Quand Philips vend son graveur de CD audio de salon, on ne parle pas de piraterie. On donne une information aux lecteurs, et on leur dit simplement que les CD audio qu'ils ont gravés eux-mêmes fonctionnent parfaitement sur la Playstation 2. 5/ Tu as raison: les Japonais n'ont effectivement pas les mêmes goûts que nous! Et les Japonaises non plus! Mais franchement, noter aussi bien un jeu comme Street Fighter EX3, c'est honteux! Que l'on soit fan de ce jeu, je peux le comprendre; mais le noter aussi bien, c'est carrément n'importe quoi. Soit on fait son travail de journaliste, et on critique le jeu sans a priori, soit on fait du publi-reportage, et on dit que tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes! Je crois que c'est cette deuxième solution qu'ont choisie les journalistes de Famicom Tshushin... 6/ C'est vrai que l'arrivée de la Playstation a bouleversé complètement le look des jeux: on est passés de la 2D à la 3D. Révolution, donc. Avec la Playstation 2, on s'attendait à autre chose. Bien évidemment pas à la 4D (on n'est pas si cons, quand même), mais on pensait voir des jeux aussi beaux et bien réalisés que ceux que l'on voit actuellement sur les PC équipés de cartes 3D performantes. Il n'en a rien été, et c'est pour ça que nous avons été déçus. Pas de révolution, simplement une évolution (et encore, pas vraiment marquante). Maintenant, je suis certain que dans les mois à venir, on va voir de très beaux jeux arriver et que, là, le choc aura bien lieu. Tout du moins, je l'espère.

CÉDRIC AZARAÏ

Cédric, un p'tit gars de 13 ans et demi, m'envoie une lettre assez longue bourrée de questions. Ne pouvant pas répondre à toutes – il me faudrait 30 pages de plus –, j'ai choisi les plus intéressantes: "1/ Combien de consoles sortiront en 2001? 2/ Pourquoi testez-vous des jeux qui ont une note inférieure à 85%, car ils sont tous nuls? 3/ Quand y aura-t-il un salon en France comme l'U2? 4/ Je trouve que Gran Turismo 2 est un échec par rapport au 1. Ai-je raison? 5/ Pourriez-vous m'envoyer des bouquins en tout genre avec plein d'infos sur la Playstation 2?".

Salut, Cédric. 1/ Combien de consoles pour 2001? Normalement, il devrait y avoir la X-Box de Microsoft et la Dolphin de Nintendo. La Playstation 2 devrait sortir en version officielle à l'automne prochain. 2/ Un titre qui a une note de 85% n'est pas un mauvais jeu! Il faudrait bien que vous compreniez ça, une bonne fois pour toutes! 85% correspond à une note de 17 sur 20. J'en connais beaucoup qui aimeraient avoir 17/20 en cours! En dessous de 70%, tu peux dire qu'un jeu est moyen. 3/ Tout d'abord, il ne s'agit pas de l'U2 (qui est un groupe de rock) mais de l'E3: Electronic Entertainment Expo. La France accueillait autrefois un salon de jeux vidéo, le Super Games. Mais, pour des raisons de sécurité, ce salon a disparu. Pour l'instant, aucun salon de cette envergure n'est prévu en France. 4/ Je suis un peu de ton avis. Le premier Gran Turismo était une franche réussite. La suite m'a déçu: les graphismes ne sont pas vraiment plus beaux... il y a plus de voitures et de circuits, mais ça ne m'a pas retourné pour autant! 5/ Oui, bien sûr. Je te mets un café avec? Si tu veux des infos sur la Playstation 2, je te conseille de lire le dernier numéro de Consoles+.

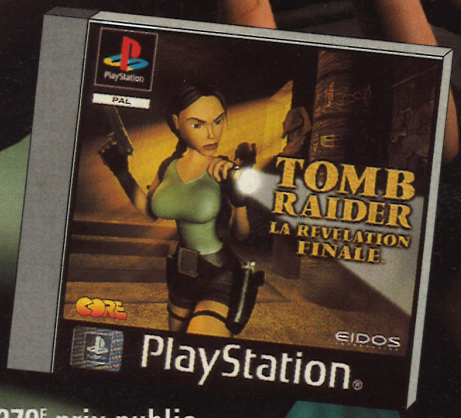
POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

Amoureux de Lara, tous à vos stylos !!

1 Abonnez-vous

prix habituel
12 numéros : 420F

2 Recevez le nouveau jeu Tomb Raider



379F prix public

3 Faites une économie de 280F !

519F au lieu de ~~799F~~

4 Reprenez votre pad et vivez de nouvelles aventures avec Lara

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe non affranchie à : Consoles+ - Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~799F~~ soit 280F d'économie.

Je recevrai le jeu Tomb Raider La Révélation Finale sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑ Tél.: (facultatif) : .....

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

Signature obligatoire :

TR 100

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Tomb Raider La Révélation Finale au prix de 379F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Tomb Raider "La Révélation Finale" et Lara Croft © et TM 1999 Core Design Ltd. Edité et © Eidos Interactive Ltd. 1999. Tous droits réservés. PlayStation et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

REMY DEPAIN

Q *Rémy, que l'on appelle Jon, me demande : "1/ Allez-vous adopter les signes du CSA (ridicule !), alors que vous étiez contre auparavant (cf. l'édito du Consoles+ numéro 90). 2/ Les accessoires de la Playstation sont-ils tous compatibles avec la Playstation 2. Sinon, lesquels ? 3/ A quand des jeux vraiment crédibles sur Playstation 2 ?".*

R Salut Rémy, ou Jon, je ne sais plus moi ! 1/ Heu, je crois que la signalétique du CSA ne verra jamais le jour. J'ai eu le professeur Hareng au téléphone, et il m'a confirmé que le CSA avait laissé tomber l'affaire afin de se concentrer sur son prochain poisson d'avril. 2/ Tous les accessoires Playstation 1 ne sont pas compatibles avec la Playstation 2. La carte-mémoire, par exemple, ne fonctionne pas. En règle générale, il vaut mieux utiliser les accessoires officiels Playstation 1 sur la Playstation 2. Il semblerait, en effet, que les accessoires non officiels, ne fonctionnent tous pas très bien. 3/ Je suis comme toi, j'attends toujours le premier jeu Playstation 2 qui va me faire grimper aux rideaux de la cuisine. Dans quelques mois, peut-être ?

JEAN PEUPLUS

Q *Jean Peuplus, un lecteur au sens de l'humour aussi aiguisé que ma hache, me demande : "1/ Pensez-vous qu'il y aura un SoulCalibur et un Dead or Alive 2 sur Playstation 2 ? 2/ Est-ce qu'il y aura un nouveau Tomb Raider ou bien la série est-elle terminée ?".*

R Salut, Jean Aimarre. 1/ Je ne suis pas certain que SoulCalibur soit un jour adapté sur Playstation 2/ Cela ne veut pas dire qu'il ne le sera jamais, mais, pour l'instant, aucune adaptation n'est prévue. Par contre, Dead or Alive 2 est bien prévu sur Playstation 2, on le teste d'ailleurs dans ce numéro. Le jeu est aussi disponible sur Dreamcast, et c'est une merveille ! 2/ Le quatrième épisode devait être le dernier, mais il semblerait bien que Eidos et Core Design aient décidé de nous sortir de nouvelles aventures de Lara pour Noël prochain.

A. NONYME

Q *A. Nonyme, un lecteur inconnu, me demande des choses très spéciales : "1/ Pourrais-tu me dire dans quels numéros sont mentionnées les caractéristiques techniques de la SNES et de la Megadrive 2 ? 2/ Connais-tu un site consacré à l'Amstrad, s'il te plaît ?".*

R Salut Alain Connu. 1/ Impossible de te dire dans quels numéros de Consoles+ ont été publiées les informations sur la Super Nintendo et sur la Megadrive. Par contre, je suis certain que sur Internet tu trouveras toutes ces informations. Je te conseille un site d'émulation pour PC qui dispose de liens vers les consoles citées ci-dessus : http://www.vintagegaming.com 2/ Un site consacré à l'Amstrad ? Je connais celui-ci : http://tacgr.emuunlim.com/ il est pas mal du tout. Tu as aussi : http://web.ukonline.co.uk/cliff.lawson/index.htm

ALEX TÉRIEUR

Q *Alex, un vrai lecteur d'intérieur, me dit : "1/ J'ai vu en vente en import un jeu nommé "Thousand Arms", mais je n'ai pas trouvé le test dans Consoles+. Quelle note lui avez-vous donnée ? Et est-ce un bon jeu ?".*

R Salut Alain. D'après Switch, Thousand Arms est l'autre nom de Wild Arms 2. Voilà pourquoi tu n'as pas trouvé le test de ce jeu, sous ce nom, dans Consoles+. Wild Arms 2 a été testé dans le numéro 93 de Consoles+ et a eu la note de 93%. C'est marrant ! Peut-être que s'il avait été testé dans le numéro 98, il aurait eu 98% ? Toujours est-il que c'est un très bon jeu de rôles qui tient sur deux CD. De quoi jouer des heures et des heures !

CORBIN DE PEILLE

Q *Corbin, un lecteur connecté à Internet avec sa Dreamcast (mcorbin1@gm.dreamcast.com) me pose les questions suivantes : "1/ J'ai une Dreamcast, et je souhaiterais savoir lequel tu me conseillerais entre Tomb Raider IV et Rayman 2 ? 2/ Sinon, penses-tu que je devrais revendre ma Dreamcast pour une Playstation 2, parce que les jeux sont carrément mieux, aussi bien graphiquement qu'au niveau de l'intérêt ? 3/ Dis-moi quelles sont les véritables différences entre ces deux consoles, mis à part le DVD-Rom pour l'une, et Internet pour l'autre ? Merci, et, franchement, votre mag déchire grave !".*

R Salut@dreamcast.com. 1/ Rayman 2 et Tomb Raider IV sont deux jeux très différents. Tomb Raider IV n'est pas facile à terminer et demande pas mal de patience et d'acharnement pour en voir la fin. Rayman 2 est quant à lui beaucoup plus facile à prendre en main. Le jeu est très varié et propose de nombreuses séquences réflexes. Je pense que Rayman 2 te plaira plus. C'est un vrai jeu de plates-formes. 2/ Non ! Tu as une Dreamcast, garde-la ! La Playstation 2, en contrebande, coûte une fortune ! Attends tranquillement la version officielle au cas où tu voudrais vraiment changer de console. Les jeux que l'on a eu l'occasion de voir sur Playstation 2 jusqu'à présent ne justifient pas l'achat de cette console. Alors que sur Dreamcast, c'est plutôt l'inverse : les jeux déchirent grave ! 3/ La Playstation 2 dispose d'un microprocesseur plus rapide et d'une connectique plus riche. L'avantage de la Playstation réside aussi dans son lecteur de DVD-Rom qui permet de lire les DVD vidéo sur ton téléviseur. Les différences, de manière générale, tiennent à la manière dont sont programmés les jeux... Et là, avantage pour l'instant à la Dreamcast.

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
43, rue de Colonel-Pierre-Avia
75754 CEDEX 15 PARIS
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Vincent Émile Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour des miracles (AHL)
Secrétariat
Juliette Gebruik van Paaschen (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas tarlouze Gavet (Niiico)
Gia-Dinh To et se couche tard (Gia)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher mais droitier (premier SR)
Maquette
Virginie Auvertin fait la Matéo,
Olivier Mourgeon CAC 50 (premier maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani tout en bloc (correspondant au Japon), Bomboy'n girls, Sébastien Le Charpentier des clous (Cheub), Pierre Koch la bonne case (Toxic), Maxime Roure ta bille (Switch), Karim Lazla tranquille (Kael), Julien Frainaud dans les virages (Zano), Nicolas Kruszewski lit Mandjaro (Arioch), Seghira Lovely Maouche toi (maquette), Laurent Cyssau et une pelle (maquette), Cyrille Baudin aux pommes (SR).

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de publicité
Olivier entre Guillermet (16 31)
Chefs de publicité
Clarisse du Rivau sans rival (18 39)
Amélie Le Bourgeois gentillhomme (16 32)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud pétillante
Bureau de Lyon
Catherine Laurent Outang. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Saucisse Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal mais pas la boule (17 55)
Maquette marketing
Denis Berthier tendinite à l'index droit

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Christophe Weber est basque (01 41 33 56 43)

FABRICATION
Chef de fabrication
Gilbert Hémon nous les uns les autres (17 91)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 fois un an (12 numéros) : 3333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes. Société anonyme. **P-DG :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **P-DG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué :** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle :** Vincent Cousin. **Directeur du marketing :** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier :** Christel Marjotte Beylerian. **N° de commission paritaire : 0400 K73201.** **Dépôt légal :** avril 2000. **Photogravure :** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie :** Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion. Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/ Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. **Ventes** (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse, Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresne. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E76.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1998

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

DEMANDE L'AUTORISATION A TES PARENTS AVANT D'APPELER,TU POURRAS LAISSER TES MESSAGES ET EN RECEVOIR. MAIS POUR EVITER TOUT DESAGREMENT, GARDE SECRETS TON ADRESSE ET TON NUMERO DE TELEPHONE

AU MOMENT OU **TU LIS** CE MESSAGE , **NOUS** (ET QUELQUES CENTAINES D' AUTRES) SOMMES EN TRAIN DE **TAPER LA TCHATCHE** SUR ,

BOYS & GIRLS

LA NOUVELLE MESSAGERIE **LA +** DU MOMENT ;

REJOINS-NOUS , **APPELLE LE**

08 36 68 1973

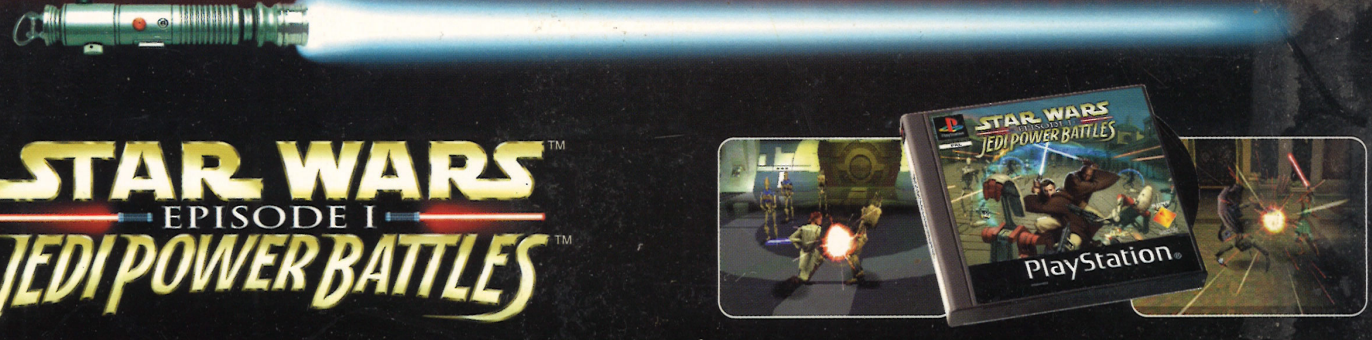
ET SI TU VEUX TE BRANCHER SUR **LE SITE** INTERNET , TAPE SUR TON CLAVIER

WWW.TCHATCHE.COM

A TCHAOOO BON SURF

© 1,2,3 multimédia RC 413759 598 000 19 - 2,23F/mn

QUAND TON SABRE TU MAÎTRISERAS, DES DROÏDES TU DÉTRUIRAS.



INCARNEZ UN JEDI
ET MENEZ D'INTENSES COMBATS AU SABRE LASER

PKGB © Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. "PlayStation" et "PS" sont des marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.